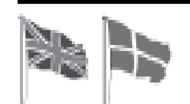
Sonderheft

Spectrum & SAM Profi Club Köln

Wir alle wünschen Wo baldige Genesung
Wolfgang - Get well soon !

Erstellt von Spectrum-Freunden für Spectrum-Freunde!





VORWORT DIESER AUSGABE





Liebe Spectrum-Freunde und Fans,

schon eigenartig wie es manchmal kommt. Da hatte ich im letzten Jahr Abschied von meinem über 15 Jahre geführten Magazin SUC-Session genommen und auf den Spectrum-Profi-Club (SPC) hingewiesen, der noch immer ein Magazin produziert. Selbst wiederum habe ich mich dem Projekt eines Diskmagazins gewidmet, welches ja noch immer publiziert wird. Aber schon sitze ich hier uns schreibe wieder das Vorwort eines Papier-Magazins, den um den SPC ist es schlecht bestimmt. Wolfgang Haller, alleiniger Macher dieses Clubs und des dazugehörigen Magazins, ist im Moment nach einem Gehirnschlag in Reha und keiner weiß ob und wie es weitergeht. Einige Spectrum-User sind daher mit der Idee dieses Hefts zu-sammengekommen,das auf jeden Fall mal wieder etwas schriftliches publiziert wird. Nicht nur mit Unterstützung meiner Firma SINTECH, sondern auch durchaus durch Hilfe anderer Firmen die in diesem Heft inserieren ist es gelungen, das Projekt auf die Beine zu stellen. Ich bitte um Beachtung der Anzeigen unserer Werbepartner.
Besonders erwähnen möchte ich Bern-hard Lutz und Dieter Hucke, mit denen ich zwar nicht immer einer Meinung war, die sich aber sehr bemühten und das Projekt ermöglichten. Letzlich geht auch der Dank an die vielen Einsender von Artikeln, war doch gerade der Mangel an diesem der Grund, warum ich mein Magazin letztes Jahr eingestellt habe. Es geht also doch...
Das Magazin ist eine einmalige Sache. Wir wollen die Spectrum-User über die Situation informieren und gleichzeitig aufzeigen, das noch Leben in der Spectrum-Szene ist.
Über Internet und andere Magazine geht es weiter, ganz egal was mit dem SPC geschieht. Natürlich hoffen wir aber auf eine baldige Genesung von Wolfgang Haller, damit er die Lücke wieder füllen dann, wie wir alle so schmerzlich spüren. Da fehlt schon was, wenn kein SPC-Magazin mehr kommt, ganz klar.

Entsprechend ist dieses Magazin auch Wolfgang gewidmet, dem wir nur das Beste und vor allem eine baldige Genesung und für alle Zeiten Gesundheit wünschen.

Ihm und allen Lesern nun viel Spaß mit dieser Ausgabe.

Thomas Eberle

Dear English-readers,

this is an special magazine due to the apolexy that brought Wolfgang into hospital. We don´t know how it will continue in future, but we wanted just to give the Spectrum-Users an reply to all their mails and letters due to the missing usual SPC-Magazine. However, we was unable to create this issue in English as well. Please apologize. Anybody who want is free to translate the articles and I will gladly help to create also an English mag of this which will be also freely downloadable.
Regards

Thomas

Bernhard Lutz persönliches Vorwort
- Wie es zu dieser Ausgabe kam...

Mitte März hatte ich per EMail von Scott-Falk Hühn die Info erhalten, dass Wolfgang Haller bereits im Januar einen Gehirnschlag erlitten hat und seither im Krankenhaus/Reha ist. Genaueres hierzu könnt ihr den Berichten von Dieter Hucke entnehmen. Ich selbst hatte mich schon gewundert, dass ich von Wolfgang keine Rückantwort auf meine Mail erhalten habe, mit denen ich ihm im März einen Artikel fürs Info zugesandt hatte. Normalerweise reagierte Wolfgang bisher immer umgehend auf Mails.
Das mit dem Gehirnschlag war also die Ursache, das keine Antwort kam. Spontan kam mir dann die Idee als kleine Überraschung für Wolfgang eine Sonderausgabe des SPC-Infos herauszubringen, um ihm auf diese Weise für seine jahrelang geleistete Arbeit für den SPC eine kleine Anerkennung zu zeigen. Wobei sich die Ausgabe einerseits zwar an Wolfgangs Layout orientieren sollte um sie als Info des SPC kenntlich zu machen, aber andererseits sollte nicht versucht werden Wolfgangs in der Vergangenheit gemachte Arbeit in irgendeiner Weise zu kopieren.
Nach der Kontaktaufnahme mit Dieter Hucke brachte dieser Thomas Eberle mit ins Boot, der sich erfreulicherweise sofort anbot, durch seine langen Erfahrungen im Erstellen einer Clubzeitschrift zur Realisierung beizutragen. Thomas hatte zuerst vorgeschlagen, die Kosten für diese Sonderausgabe mit Hilfe von Sponsoren und Anzeigen zusammen zu bringen. Das dies aber doch nicht so einfach zu bewerkstelligen war, haben wir am Schluß abgesprochen, für diese Ausgabe auf einen Druck und das Versenden per Post zu verzichten und diese Ausgabe lediglich als PDF-Datei zu erstellen. Diese Ausgabe kann somit einfach per Email versandt werden bzw. soll auf der Homepage des SPC zum Download gestellt werden. Die SPC-Mitglieder, die das ganze lieber ausgedruckt haben möchten, müssen dies nun eben selber ausdrucken und zusammenheften. Diejenigen, die über keine Email-Adresse verfügen versuchen wir per Postkarte zu informieren, wo sie diese Ausgabe zum Download finden können.

Ich hoffe, das wir mit dieser Ausgabe bei den Lesern Gefallen finden können. Sollte sich ein positives Echo ergeben, sind wir sicher bereit noch über eine weitere Ausgabe nachzudenken, damit das Clubleben des SPC nicht ganz zum erliegen kommt, weil Wolfgang aufgrund seiner Krankheit ausgefallen ist.
Auf diesem Wege wünsche ich jedenfalls Wolfgang eine möglichst rasche und stetige Genesung und hoffe das wir ihm mit dieser Sonderausgabe des SPC-Infos eine Freude bereiten können.

Danke an Thomas Eberle, der durch seinen Einsatz die Fertigstellung (Layout, PDF-Druck) auf sich genommen hat und an Dieter Hucke, der wesentlich dazu beigetragen hat, das es immer wieder weiter ging. Danke auch an alle die, die es durch ihre Artikel überhaupt erst möglich gemacht haben, eine solche Ausgabe zu füllen und Entschuldigung, dass
es dann doch fast ein halbes Jahr gedauert hat bis das hier stand.

Bernhard „Luzie“ Lutz, EMail: Luzie67@gmx.de, Tel. 07272-92107 / 0151-50004800



Was ist eigentlich mit Wolfgang passiert ?

Hallo Freunde, bevor ich mit diesem Artikel angefangen hab, war ich etwas unentschlossen und bin es jetzt noch. Einige von euch kennen unseren „Clubchef" sehr gut, manche nur flüchtig, einige haben ihn vielleicht nie persönlich kennengelernt? Einerseits möchte ich euch mit diesen Zeilen berichten, was passiert ist, denn für manche wird dieser Artikel das erste mal sein, daß überhaupt bekannt wird ,warum es kein Infomagazin des SPC mehr gab, und warum von der Emailadresse womoteam@t-online.de keine Antwort mehr kommt.

Andererseits möchte ich Wolfgangs Privatsphäre nicht verletzen, darum bitte ich euch um Verständnis, daß ich eher die Tatsachen erzähle, und wenig vom persönlichen Umfeld von Wolfgang.

Wolfgang Haller ist ja der „Clubchef" von unserem SPC, Spectrum&Sam Profi Club Köln. Er bringt alle zwei Monate eine Clubzeitschrift heraus, für die er selbst viel recherchiert, Artikel von uns sammelt, eigene hinzufügt, und daraus unser Clubmagazin macht. Wer ihn kennt, weiß, daß er mit viel Liebe und Engagement diese Arbeit getan hat.

Im Januar 2008 hatte Wolfgang eine Blutung in der linken Hirnhälfte. Er war alleine im Auto unterwegs und hatte unglaubliches Glück, daß er keinen Unfall gebaut hatte, und Passanten sofort Hilfe rufen konnten. Er verlor das Bewusstsein, und wurde in Köln am selben Tag notoperiert. Zu diesem Zeitpunkt konnte niemand sagen, ob er je wieder aufwacht, sogar stirbt, oder ob einfach nach ein paar Wochen alles wieder wird wie vorher!

Seine Lebensgefährtin Eva informierte uns kurz darauf, und manche von euch werden auf der www.womoteam.de Homepage den Hinweis gelesen haben, daß zur Zeit keine neuen Mitglieder aufgenommen werden können, und das Clubmagazin vorerst nicht erscheinen kann. Ob und wie es mit dem Club und dem Magazin weitergeht, ist noch offen.

Mittlerweile hat sich viel getan, Wolfgang ist wieder bei Bewusstsein und ist zur Zeit in einer Klinik in Köln Porz, nach einer dreiwöchigen Therapie in der Odebornklinik Bad Berleburg. Eine echte Einschränkung ist vor allem, daß er seine rechte Seite (noch) nicht bewegen kann. Aber er kann sich unterhalten, es ist allerdings anstrengend für ihn - (wir reden, ohne grossartig die einzelnen Worte zusammenzusetzen, für ihn ist jedes einzelne Wort eine Anstrengung.)

Man kann Wolfgang besuchen, hier die Anschrift der Alexianer Klinik :

http://www.alexianer.de/koeln/
k_spezielle_pflege/
pflege_junger_menschen.php
Alexianer-Krankenhaus Köln
Klinik für Psychiatrie,
Psychotherapie und Neurologie
Kölner Straße 64
51149 Köln
Tel.: (01803) 88 00 10 00 0
Fax: (01803) 88 00 11 12 9
info@alexianer-koeln.de

Besuchszeiten sind von 13 -18 Uhr. Vormittags sind Therapien, da sind Besuche möglich, aber falls Therapien stattfinden, haben die dann natürlich Vorrang.

Wir alle hoffen daß Wolfgang sich wieder erholt, aber dies kann noch einige Monate dauern!

Dieter Hucke, April 2008

What about Wolfgang ?

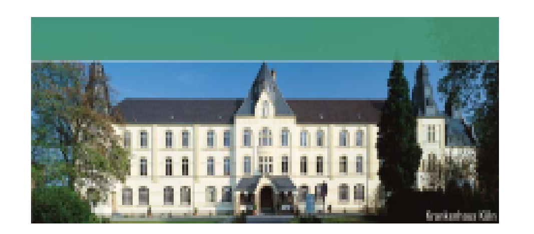
before i wrote this article i was unsure about how much i can tell about Wolfgang, because of course i want to respect his privacy, on the other hand you surely have to know what happened to Wolfgang, because you are a member of the SPC and haven't received another magazine or a reaction from him.
In January 2008 Wolfgang got a brain bleeding while driving a car, and gladly stopped the car without an accident, but then lost consciousness. At this time he got a surgery and was in coma for a couple of weeks. In that time no one could tell if he ever wakes up again, how much damage was done to his brain.

Short afterwards his girlfriend and partner Eva told us about what happened, and maybe you read the notes at www.womoteam.de about Wolfgang and that we cannot pick up another member for the next time. Right now it is not possible to tell what will happen to our SPC.

Today (April) Wolfgang is awake, is able to talk, but cannot use his right side until today. He is now in Cologne / Porz in a „Alexianer Clinic", after a stay of three weeks in the Odeborn Clinic in Bad Berleburg, where he got rehabilitation training and care.

here is the adress of the Clinic, where you can visit Wolfgang

http://www.alexianer.de/koeln/
k_spezielle_pflege/
pflege_junger_menschen.php
Alexianer-Krankenhaus Koeln / Cologne
Klinik für Psychiatrie,
Psychotherapie und Neurologie
Koelner Straße 64
D- 51149 Köln



Kurz notiert...

AY-Sounds
YERZMYEY hat ein Album mit einigen Songs erstellt, das die AY-Songs auch außerhalb der Spectrum-Fangemeinde bekannter machen soll. Das Album nennt sich „FREAKuencies“ und wurde herausgegeben von 8bitpeoples.com von wo es bezogen werden kann: http://www.8bitpeoples.com/discography/8BP084Übrigens ist auch ein neues Komplettalbum der AY-RIDERS in der Mache.
Wer noch mehr zur kommerziellen Verwendung von Spectrum-Songs sehen und hören will, sollte sich den Film „We are the Strange“ auf YouTube anschauen oder zumindest diesen Trailer (den Anfang):http://www.youtube.com/watch?v=6qCSahatkbk&feature=user

EXTREM PREISGÜNSTIG !!
Extrem preisgünstig abzugeben:
Fachbücher: Statistik, Mathematik, BWL, usw.
je Stück 1,OO Euro, plus Porto
Übergabe anläßlich des JOYCEvents in Erfurt oder beim Klubtreffen in Wolfhagen. Bei Zusendung Zahlung erbeten in Form von gängigen Briefmarken -
aus Gründen der Arbeitsvereinfachung auf beiden Seiten.
Bücherliste anfordern bei:
Dr. Lothar Möckel, Diplom-Kaufmann, Magdeburger Str. 12, D-64354 Reinheim
Telefon: 06162/91 14 26, Telefax: 06162/91 15 86

Profi-Tipp: Professionelles Schaltplan-Design mit kostenloser Software
Programme für „Computer Aided Design“ (CAD) kosten normalerweise richtig Geld. Das können sich Hobby-Elektroniker oder Studenten aus Elektrotechnik und Physik einsparen, indem sie das kostenlose OpenSource-Programm TinyCAD für das Zeichnen von elektronischen Schaltplänen und Platinen-belegungen einsetzen.
Der besondere Vorteil von TinyCAD ist die umfangreiche, mitgelieferte Symbol-und Bauteilbibliothek, sodass Sie sofort mit der Eingabe beginnen können. Wählen Sie dazu einfach ein Element aus der Bibliothek aus und platzieren Sie es auf Ihrem Schaltplan. Fertige Schaltungen können per Zwischenablage in Textverarbeitungsprogramme wie Word eingefügt oder als PNG-Grafikdatei exportiert werden.
TinyCAD läuft unter allen Windows-Versionen ab Windows 98. Sie finden Screenshots und den Down-load (2,38 MB) unter http://tinycad.sourceforge.net
PC-Secrets // Janaur 2007 // http://www.computerwissen.de/

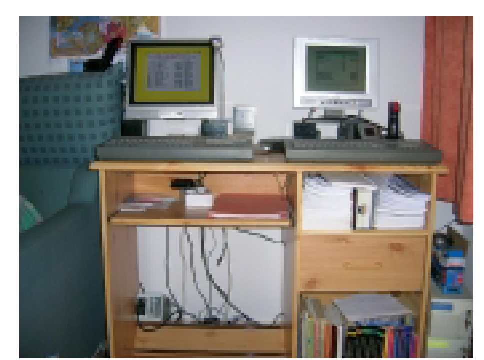
1-Chip Musik (Spectrum 48k)
Nun gibt es auch eine Seite auf der man einige der besten klassischen Stücke aber auch neue Spectrum 48k Musik im MP3-Format anhören kann. Schon immer wieder erstaunlich, was hier herausgeholt wurde und immer noch wird: http://z80.e-demo.pl/
Die Seite ist noch nicht ganz fertig, aber es wird weiter daran gearbeitet.

GESUCHT: Demo des Spieles LIGHTFIRE von Jörg Tochtenhagen
Vielleicht hat das noch jemand von euch auf Kassette oder Diskette:
Ich suche das Spiel LIGHTFIRE für den Spectrum. Davon gab es meines Wissens nach eigentlich nur eine Demo mit einem Level sowie einen Sprite-Editor. Das Spiel wurde damals von einem Bekannten von mir (Jörg Tochtenhagen, auch genannt „Artemis“) begonnen, aber nie beendet. Leider hat auch mein Bekannter selbst das Spiel nicht mehr bzw. nur auf Microdrive, wovon es aber nicht mehr zu lesen ist.
Falls es jemand hat, würde ich mich über die Zusendung freuen und es dann auch wieder dem Autor als auch der World-Of-Spectrum zukommen lassen.
Bernhard Lutz, Tel. 07272-92107 / 0151-50004800, Email: Luzie67@gmx.de

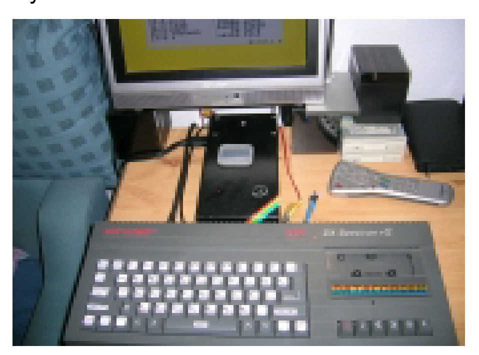
Meine Computersysteme

von Norbert Opitz

Heute möchte ich meine Computersysteme in Wort und Bild mit einigen Bemerkungen vorstellen. Die Speccis mit divIDE und MB02 sind etwa so auf gebaut, wie ich auf den Treffen nutze. Das divIDE funktioniert ohne Probleme wenn auch nicht mit allen Specci so z.B. den von mir über eBay gekauften +2 aus England.Mit dem MB 02 hatte ich seit August Probleme, die aber mehr mit dem Netzteil zu tun hatte.



Zur Spannungsversorgung von MB 02 und Specci nutze ich ein PC-Netzteil. Die 5V-Spannung wird unverändert benutzt und die 12V auf 9V verringert, und das verursachte all die Schwierigkeiten beim Benutzen der Compact Flash Card als Speichermedium für die Programme, wie zeitweises Nichterkennen usw. Ein weiterer Fehler war im MB 02, ein Elko zur Steuerung der Floppylaufwerke war defekt. All dieser Fehler hat Ingo Truppel gefunden und beseitigt, dafür möchte ich mich sehr bei ihm bedanken, allein wäre ich jetzt ohne funktionierendes Specci-System.



PC und Notebook nutze ich ja auch, wenn auch mit nicht allzu großer Freude, denn sie haben allerlei Wehwehchen, die ihre Nutzer ganz schön nerven können.Über den PC ist ein schnellerer Austausch von Bildern und Informationen möglich, sonst hätte ich vielleicht noch keinen. Der PC hilft Sachen für den Specci zu beschleunigen. So z.B. ein Programm zum Formatieren der Compact Flash Cards. Es heißt „Dubaron Diskimage“ und kann aus dem Internet bezogen werden.Zuerst muß man mit dem MB 02 eine CF-Card formatieren, was mehrere Stunden dauert, und dann eine Kopie auf dem PC mit „Dubaron Diskimage“ erzeugen.Dieses dauert bei mir je nach PC und einer Größe von 500MB etwa 3 bis 5 Minuten. Für den Fall, daß Specci und MB 02 den Inhalt einer CF-Card beschädigen, kann man dann auch davon

eine Kopie auf PC und CD erstellen. Das Programm „Dubaron Diskimage“ arbeitet nur unter Windows XP mit den vom MB 02 erstellten CF-Cards, wenn auch XP sagt es sind keine Daten zum Kopieren vorhanden und will formatieren. Unter Windows 98 funktioniert nichts, und Vista weigert sich die „keine Daten“ zu bearbeiten.Das Treffen in Wittenberg werde ich wieder zum Monatswechsel August/September beim Kulturbund organisieren, den Termin mache ich bald klar.Tschüß Norbert

LOTEK64

Aus Österreich kommt ein interessantes Magazin nicht nur für C-64 Fans. Einer der Macher, Georg Fuchs, selbst Besitzer mehrerer Sinclair-Rechner, würde sich sehr über Beteiligung aus dem Sinclair-Lager freuen.

Was ist Lotek64?

Lotek64 ist eine kostenlose Zeitschrift für ältere Spielkonsolen und Heimcomputer. Aufgrund seiner weiten Verbreitung bildet der Commodore 64 einen „natürlichen“ Schwerpunkt der Berichterstattung, es werden aber keine Systeme ausgeschlossen. Lotek64 umfasst in der Regel 24 bis 28 Seiten und erscheint viermal pro Jahr.Die erste Ausgabe erschien nach einer dreimonatigen Planungsphase im Mai 2002. Wichtig ist uns eine klare Sprache, die auch für Laien verständlich ist. Lotek64 ist ein nichtkommerzielles Projekt und ist daher auf Spenden angewiesen.

Was ist Lotek64 NICHT?

Lotek64 ist kein C64-Scenemag und kein Sprachrohr bestimmter Gruppen. In Lotek64 dürfen alle Interessierten zu Wort kommen, Programme und Ideen vorstellen und die Zeitschrift mitgestalten. Lotek64 ist auch kein reines Nostalgie-Magazin. Beiträge über alternative Computersysteme (z.B. AmigaOne, C-One) werden selbstverständlich veröffentlicht.Lotek64 steht nicht in Konkurrenz zu anderen Zeitschriften oder Diskmags, sondern versteht sich als Medium, das Themen abdeckt, die sonst nirgends behandelt werden.

Wo kann ich Lotek64 beziehen?

Die gedruckte Fassung gibt es gegen Erstattung der Portokosten (1 • pro Ausgabe) bei Georg Fuchs, Waltendorfer Hauptstraße 98, A-8042 Graz, Österreich. Weitere Informationen zum Abo bzw. zur Überweisung bitte unter Abo / Kontakt anfordern. Die PDF-Fassung erscheint etwa zeitgleich mit der gedruckten Ausgabe und ist auf www.lotek64.com sowie auf www.c64-mags.de kostenlos erhältlich.



Wer steckt hinter Lotek64?

Erfinder, „Chefredakteur“ und Gestalter von Lotek64 ist Georg Fuchs. Alle aktuell an der Lotek64 beteiligten Personen findet ihr hier.

Wie kann ich meine Texte in der Zeitschrift unterbringen?

Wer interessante Ideen, Artikel, Basteleien, Bilder oder Ankündigungen hat, die in die Lotek64 passen, kann unter lotek64(at)aon.at Kontakt mit uns aufnehmen. Die Texte müssen frei von Rechten Dritter sein und sollten in deutscher oder einer von uns übersetzbaren Sprache verfasst sein. Übersetzungen aus dem Englischen sowie Korrekturarbeiten werden, wenn notwendig, gerne von uns übernommen.

Termine

23.+24.08.2008 Spectrology 2008
in Wittenberg/Deutschland, Kulturbund
Das klare Zentrum des Spectrums in Deutschland, hier muss man gewesen sein. Näheres dazu in diesem Heft.

27.+28.09.2009 Joyce- und SPC
Treffen in Wolfhagen-Nothfelden, Dorfgemeinschaftshaus
Treffen zusammen mit der Joyce User AG. Näheres dazu in diesem Heft und unter www.spectra-joyce.de.vu/

20.-22.03.2009 ZX-TEAM Treffen
Für Freunde des ZX81.
Anmeldemöglichkeiten und Anfahrt werden auf der ZX-Team Homepage rechtzeitig bekanntgegeben.
www.zx81.de

Spectrology in Wittenberg

23 + 24. August 2008
Beginn 10.00 Uhr

Ich bin Norbert Opitz, der Organisator des Spectrum-Treffens in Wittenberg. Ich sende hier eine Anfahrtsbeschreibung als Text und im Anhang eine Karte von Wittenberg mit eingezeichneten Weg zum Treffen für die nächste SUC-Session.

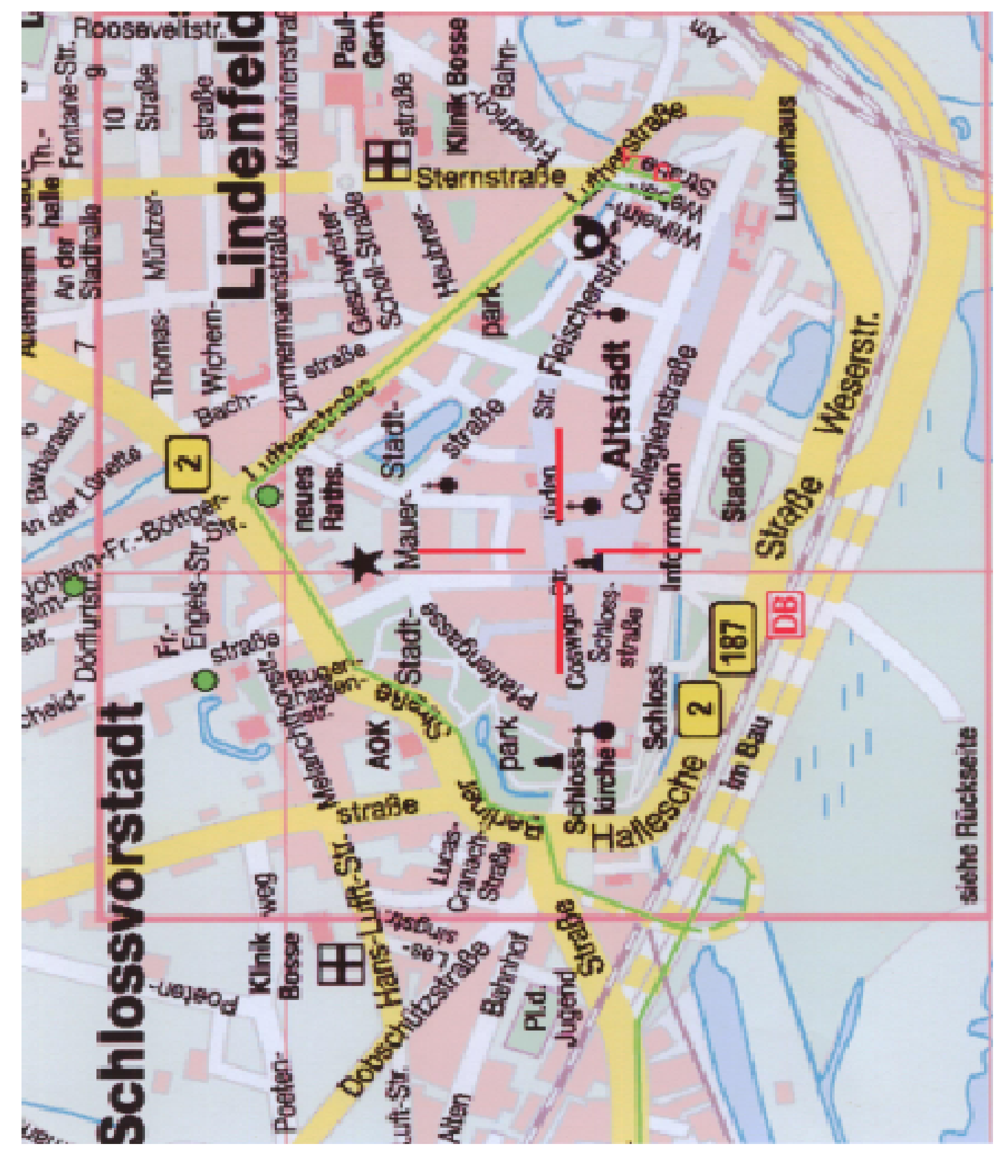
Da die meisten Besucher zum Spectrum-Treffen in Wittenberg über die Autobahn A 9 anreisen, gilt diese Anfahrtsbeschreibung.

Die A 9 ist an der Anschlussstelle 8 (Coswig) zur B 187 verlassen. Nach rechts abbiegen, der B 187 folgen, in Richtung Coswig über Griebo nach Wittenberg. Vom Ortseingang Wittenberg geht die B 187 als Hauptstraße ca. 4 km fast geradeaus. Dann kommt eine Rechtskurve mit einer Ampel, gleich danach ist eine Brücke über die Straße zu sehen, hinter dieser rechts abbiegen zur B 2 nach Potsdam, und man kommt über diese Brücke. Gleich danach kommen eine Rechts- und Linkskurve mit Ampel, Da ist man auf der Berliner Straße. An der fünften Ampel nach der Brücke nach rechts in die Lutherstraße abbiegen. Auf dieser ca. 1 km geradeaus und an der dritten Ampel nach rechts in die Wilhelm Weber Straße. An dieser Kreuzung sieht man das Haus, in dem jetzt der Kulturbund Wittenberg ist (siehe www.kulturbund-wittenberg.de/pc-club).

Nach 50 m steht rechts die Post und links gegenüber die Einfahrt zum Parkplatz. Die Einfahrt liegt ungünstig an einer Straßeneinmündung. Leider sind die Räume des Kulturbundes und der Parkplatz nicht mehr so nahe beieinander wie am alten Standort. Man muss 50 m

laufen und dann noch zwei Etagen hoch steigen, denn direkt vor dem Haus ist Halten und Parken nicht erlaubt.
Zum Treffen ist wieder die Möglichkeit für Imbiss und Getränke gegeben.
Wer in Wittenberg übernachten möchte, da werde ich wieder Zimmer besorgen.

Dazu hier meine Adresse:
Norbert Opitz, Berliner Str. 49, 06886 Lutherstadt Wittenberg, E-Mail: eknowb@t-online.de, Telefon: 03491-401573 (werktags nach 16 Uhr), Handy: 0175-7556945 (nur während des Treffens)



The Ashes of Empire, the strategic space opera game, still going long …

Shareware für Win98 auf CD-ROM … (bis zu 8 Spieler ringen um 40 Planeten)
Brettspiel für bis zu 8 Personen …
Browser-Spiel unter www.The-Ashes-of-Empire.de/gametest
(mit kostenlosem LogIn: **ZX48**, für die ersten 7 Anmelder)
Kartenspiel für soviel Personen wie Würfelfarben vorhanden …









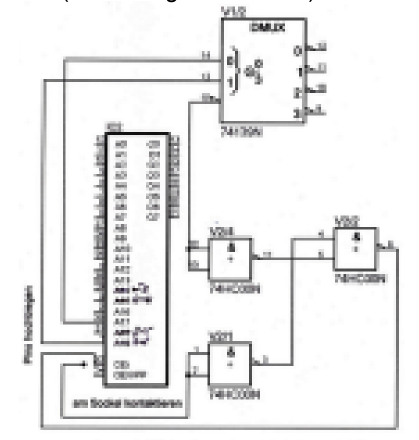
neben den eigenen Verlagsprodukten The Ashes of Empire, Evolution der Sterne und Prospektor gibt es auch ein reichhaltiges Sortiment an neuen und gebrauchten Brettspielklassikern (von ASS, Blatz, Jumbo, Mattel, Parker, Ravensburger, FX Schmid) und Software (u. a. von Microprose, Panther Games, SSG, SSI). Einfach formlos per e-Mail Preisliste anfordern oder Suchliste abgeben.

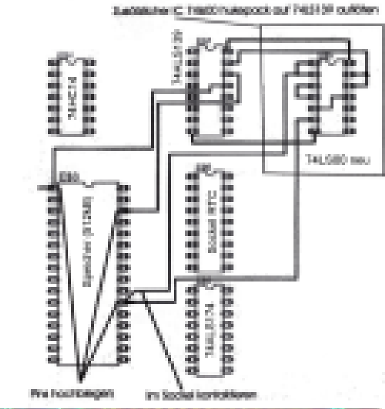
Harald Topf, ABAS, CSPP
Spiele und Service rund um den PC
Alfred-Bucherer-Str. 63
53115 Bonn, H.Topf@CSPP.com
Tel.: 0228/621392 (mobil: 0175/4159132)
www.The-Ashes-of-Empire.de/gametest



Odyssee einer Reparatur (Norberts MB02+)

Im Spätsommer 2006 bat mich anlässlich des Wittenberger Spectrumtreffens Norbert Opitz den eben von Thomas Eberle (Sintech) erworbenen CF-IDE-Bausatz für sein MB02+ Disketteninterface zu bestücken und in Betrieb zu nehmen.
Ich sagte zu und baute das Interface relativ schnell auf. Wie bereits bei meinem eigenen funktionierte es erst zuverlässig mit CF-Karte nach Einbau eines zusätzlichen Kondensators (180pF) von Pin 1 (CLK) des GALs nach Masse. Ursache ist die vergleichsweise einfache Art der Erzeugung von Steuersignalen für die Datenregister.
Bei dieser Gelegenheit sollte auch die Ursache für die jeweils kurze Lebensdauer der Stützbatterie (CR3220 - 3V Lithiumzelle) ermittelt und abgestellt werden. Norbert hatte irgendwann sein MB02+ von 128kB auf 512kB RAM-Speicher erweitert. Er verwendete einen Einzel-IC vom Typ BS62LV4006PCP55. Dieser kommt in die Fassung für den 128kB Schaltkreis, wobei 3 Pins hochzubiegen sind und anders anzuschließen sind. Da der 512kB Chip wegen der höheren Zahl Adressleitungen im gleichen Gehäuse nur über ***ein*** Chipselect-Signal verfügt (gegenüber zweien beim 128kB Chip) ist eine kleine Zusatzschaltung nötig, die das RAM-Select-Signal (EnRWM) mit dem Spannungsgültigkeitssignal (= low, wenn 5V im Specci und im MB02+ korrekt anliegen) verknüpft, um sicherzustellen, dass der RAM-Inhalt bei zu geringer oder fehlender Betriebsspannung an MB02+ und/oder Specci unveränderlich (batteriegepuffert) bleibt. Die Schaltung hatte sich Norbert irgendwann einmal von einem Bekannten ins MB02+ einbauen lassen (siehe folgende Bilder).





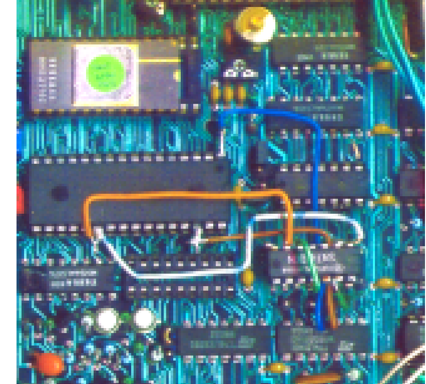


Bild1: Schaltung zum Einbau von 512kB S-RAM

Leider wird in dieser Schaltung (die auch im Internet zu finden ist) ein 74LS00 verwendet, der die Lithiumpufferbatterie unzulässig hoch belastet und somit zu schneller Entladung derselben führt.
Ich habe eine neue Schaltung eingebaut (letzte Variante Bild 2), die sich durch besondere Einfachheit auszeichnet und dazu führt, dass der Lithiumbatterie nur ca. 1µA entnommen werden, was einen mehrjährigen Betrieb ermöglicht.

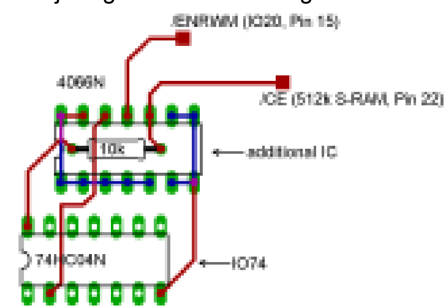


Bild 2: verbesserte Variante zur Erzeugung des /CE – Signals für 512kB RAM

Der Versuch das MB02+ durch einfaches Einstecken eines RTC-Chips mit der Uhrenfunktion zu erweitern, scheiterte daran, dass die dafür vorgesehene Fassung von so schlechter Qualität war, dass sicherer Kontakt nicht gegeben war – der Einbau einer Präzisionsfassung löste das Problem. So ausgestattet funktionierte das MB02+ inklusive HD-IDE-Interface und CF-Karteninterface zuverlässig.
Der optische Zustand des von Norbert selbst modifizierten Netzteils gab mir Anlass, ihn ernsthaft vor der Benutzung desselben zu warnen vor allem angesichts häufiger Reisen.
Ich besorgte ihm für nur 5 Euro von der Firma Pollin (www.pollin.de) ein (nagelneues) 150W-PC-ATX-Schaltnetzteil und stattete es mit den passenden Kabeln aus.
So ausgerüstet nutzte er das System einige Monate, reiste damit umher und freute sich an der guten Funktionalität.

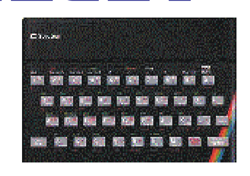
Dann der GAU:
Dann kam ein Anruf von Norbert: Es hatte einen Knall im Netzteil gegeben (war vielleicht ein Montagsgerät?), das Netzteil sei kaputt, der Spectrum +2 geht noch, das MB02+ sei defekt.
Natürlich fühlte ich mich ein wenig schuldig. Schließlich hatte ich ihm (natürlich in guter Absicht) dieses Netzteil empfohlen, das seine Hardware beschädigt hatte. Er brachte mir sämtliche Teile und ich begann mit der Reparatur. Im MB02+ fanden sich zunächst 2 defekte ICs (IO24 – 74LS06 und IO50 - 74LS 244), die als Hardwaretreiber für die angeschlossenen Diskettenlaufwerke fungierten. Die 3V Stützbatterie war recht stark entladen, was auf einen defekten C-MOS-Schaltkreis (siehe oben – Bild 2) zurückzuführen war. Ich entfernte den für den Gerätetest nicht benötigten IC sowie die Stützbatterie. Auch sie benötigte ich in der Testphase nicht, so musste ich halt nach jedem Ausschalten der Betriebsspannung neu booten, hatte aber den Vorteil, dass die Schaltung ohne Betriebsspannung wirklich spannungsfrei war.
Das MB02+ bootete nun wieder und ich schloss erwartungsvoll das HD-DIE-Interface an. Leider stürzte das Betriebssystem BS-DOS fast immer bei jeder Art Zugriff auf die Speicherkarte ab – selbst beim Versuch, das Verzeichnis aufzulisten. Die Speicherkarte selbst war ok, ich hatte sie in meinem eigenen MB02+ überprüft. Da das MB02+ von 3,5"-Diskette alle angebotenen Programme zuverlässig abarbeitete, vermutete ich einen Fehler im HD-IDE-Interface. An den folgenden Abenden wechselte ich nach und nach alle Schaltkreise (inkl. des zu programmierenden GALs) ohne Erfolg. Es

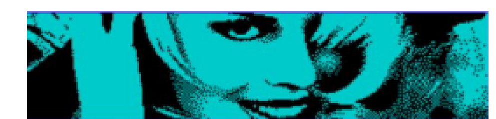
gab gelegentlich den Fall, dass einige Programme von CF-Karte gestartet werden konnten. Nach Aus- und Einschalten (und Booten von Diskette) war der Zugriff auf CF-Karte jedoch nicht zu reproduzieren. Der Zugriff auf die Speicherkarte erschien total unzuverlässig. Ich vermutete, nachdem alle des HD-IDE-Interfaces gewechselt waren doch einen (Timing?- / Signalpegel?-) Fehler im MB02+, der sich erst beim Zugriff auf das bekanntermaßen Timing-kritische (siehe oben) HD-IDE-Interface auswirkte. So begann ich nach und nach auch nahezu alle ICs des MB02+ auszuwechseln. Besonders in der Umgebung des RAMs schienen sich zeitweise positive Effekte zu ergeben. Der RAM-Wechsel (gesteckt) führte zu gelegentlichem (leider nicht reproduzierbarem) Funktionieren des CF-Kartenzugriffs.
Ich war nun nach fast 3-wöchigem Reparaturversuch (ca. 28 ICs gewechselt – jeweils durch eine Präzisionsfassung ersetzt) ziemlich verzweifelt und fast am Aufgeben.

Dann kam der Zufall zu Hilfe:
Ich wollte testen, ob wenigstens das MB02+ in allen Funktionen ok war und bootete statt von der Diskette mit der HD-VDT (Virtual Disk Table für CF-Speicherkarte) von der Originaldiskette mit Ramdrivetreiber. Das Ramdrive funktionierte.Wenn ich nun im Anschluss – ohne Auszuschalten (!) – von der Diskette mit der HD-VDT bootete, funktionierte der Zugriff auf die CF-Karte zuverlässig ohne jeden Lesefehler – immer!!!
Nach einem Telefonat mit Thomas Eberle waren alle Zweifel ausgeräumt – er wußte natürlich, daß es erforderlich ist, nach sehr bösen Abstürzen oder Lithiumbatteriewechsel einmal von der Originaldiskette mit Ramdrive-Treibern zu booten, bevor die HD-VDT geladen werden kann. DAS HÄTTE NATÜRLICH UNBEDINGT IN DIE ANLEITUNG FÜR DAS HDD-INTERFACE GEHÖRT!!!
Von nun an funktionierte das MB02+ wieder ohne jeden Makel. Ich konfektionierte ein neues Netzteil (gleichen Typs) für Norbert, mit dem er seit dem ohne Probleme arbeitet.
Zukünftig werde ich MB02+ und Specci je eine Schutzschaltung spendieren die die Geräte zuverlässig vor Spannungsspitzen aus (defekten) Schaltnetzteilen schützen – in meinem MB02+IDE ist das realisiert. Außerdem habe ich die Boot-Diskette so modifiziert, dass vor Laden der HD-VDT einmal der Treiber für das Ramdrive geladen wird (auch wenn das nur selten nötig wäre und der Bootvorgang damit etwas langsamer wird).

Ingo im Frühjahr 2007, ergänzt im Frühjahr 2008

WEISST DU MIT WEM SICH DEIN SPECTRUM HEUTE NACHT TRIFFT?

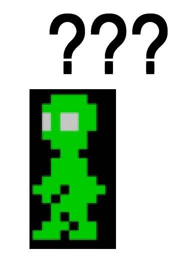
???  ???

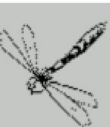


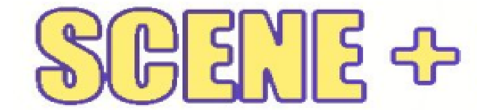




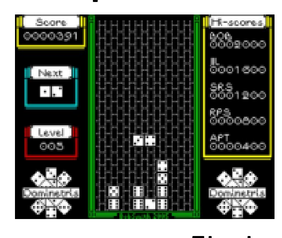
???



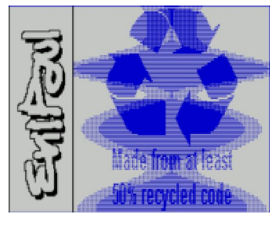




Spectrum-Entertainment starts here...







Einziges Spectrum Tape/Disk/Tap-Magazin
+D/Disciple, Opus, MB02, Tape oder .TAP Download
in Deutsch und Englisch

Erhältlich von:

Scene+ Redakton, Mirko Seidel Neenstetter Str. 20, 89183 Breitingen
http://www.speccy-scene.de/ e-mail: ms-256-email@gmx.de
EIN MAGAZIN DES SPECTRUM-USER-CLUB, GERMANY

Spectra - Joyce

Aus Spectra-SAM wird Spectra-Joyce !

Im Juni 2007 fand in Kassel (Hessen) erstmals eine Veranstaltung des Spectrum Proficlub Köln statt, die Spectra-SAM 2007; Schwerpunkt waren die Sinclair Computer ZX Spectrum und dessen Nachfolger, der SAM Coupe und der ZX81.

Unser befreundeter Computerclub, die Joyce User AG, hatte seit langem ihre Treffen am ersten Oktober-Wochenende in Ittenbach (Sauerland), in den letzten Jahren zusammen mit uns.

Wir haben nun für 2008 dieses Treffen nach Wolfhagen (Hessen) verlegt. Wir planen mit beiden Clubs ein Treffen, welches in einem Dorfgemeinschaftshaus in der Nähe von Wolfhagen stattfinden soll. Die Spectra-SAM wird deshalb als eigenständiges Treffen nicht mehr stattfinden, ebenso ist Ittenbach als Veranstaltungsort nicht mehr vorgesehen.

Termin : 27.+28.09.2008
Ort: Nothfelden / Wolfhagen

Schwerpunkt dieses Computertreffens sind:
* 8 Bit Computer, zb Joyce, ZX Spectrum, SAM Coupe
* Jahrestreffen der Joyce User AG (nur für Mitglieder)
* CP/M Betriebssystem
* BASIC und Maschinensprache auf Z80 Systemen

Aktuelle Infos bis kurz vor dem Treffen unter http://www.spectra-joyce.de.vu/

Dieter Hucke

UR-4

Das UR-4 ist eine Entwicklung die noch aus der Zeit der Tschechoslowakei stammt. Das Interface basiert auf dem IC8255 und enthält und bietet ähnlich wie das MB02 alle Signale dieses IC´s als Schnittstelle an.
Somit lässt sich das Interface nicht nur als Druckerschnittstelle verwenden, sondern nahezu jede Art von Erweiterung ist vorstellbar. Egal ob neue Soundkarte, Motoren, die Eisenbahnsteuerung oder auch ein Modem. Das UR-4 bietet eine schnelle Schnittstelle für alle Spectrum die noch keine haben.
Zusätzlich hat das Interface gleich einen Kempston-Joystick-Anschluss und einen Reset-Knopf mit eingebaut.
Hier einige Bilder:





Das Gute: Man muss das Interface gar nicht nachbauen. Der Niederlassung von SINTECH in Tschechien ist es gelungen, einen Posten noch Originalverpackter Interfaces aufzutreiben. Diese werden auch von SINTECH-Deutschland vertrieben



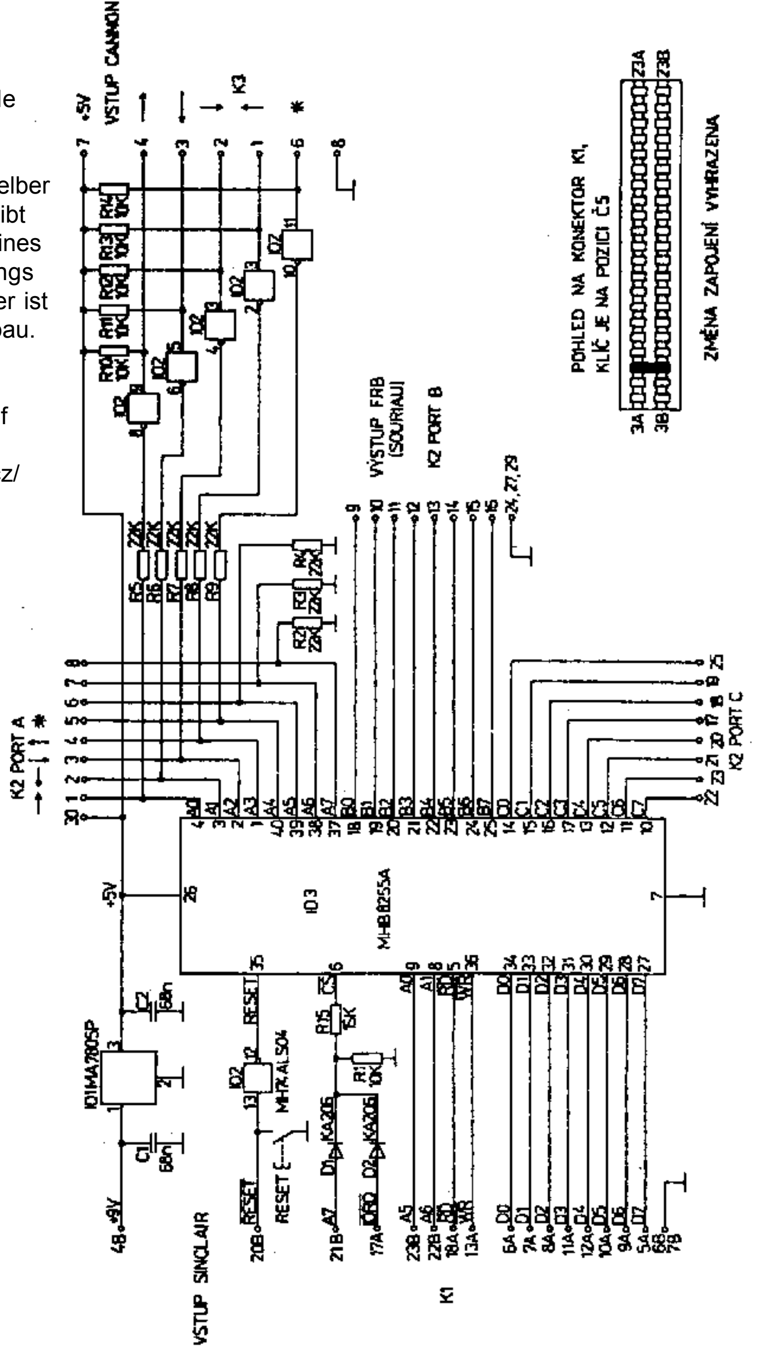
Zeit mal wieder den Webshop auf www.sintech-shop.de zu besuchen.

Wer es aber doch selber bauen will, für den gibt es hier noch ein kleines Schmankerl, allerdings auf tschechisch. Hier ist der Plan zum Nachbau. Viel Spaß!

Der Plan ist auch auf

http://www.simandl.cz/stranky/elektro/ur4/ur4_a.htm

zu finden,



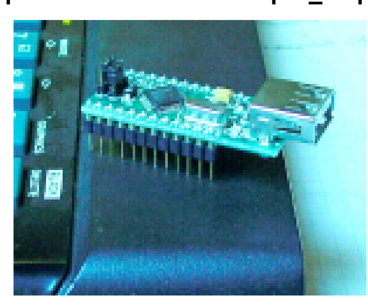
Wie USB und SPECTRUM zusammentrafen

Roelof Koning, Dezember 2007

Es war März 2007 als mir Rudy Biesma von einem USB-"Etwas" erzählte, das er im Internet gesehen hat und das vielleicht interessant für uns Speccianer werden könnte. Sogenannte „Prototype Modules" wurden zum Verkauf angeboten. Wenn er mal Zeit hätte wollte er Experimente machen und sehen was heraus kommt. Zeit haben wir alle leider viel zu wenig (weil man ja soviele Sachen auf dem PC zurechtbringen muss.....) und ich habe mich dann auch nicht gewundert, dass ich lange Zeit nichts von ihm hörte. Dann bekam ich in November von Scott-Falk Hühn eine E-mail das er ein USB-"Etwas", das genau das sein sollte was uns am Speccy fehlte, tatsächlich im Internet gefunden hatte und auch schon durch das Elektor Magazin besprochen wurde..... Diesen Bericht habe ich dann an Rudy Biesma weitergemailt und da kam sofort Antwort: Genau diese Dinge hatte er schon monatelang in Prototype-Ausführung zuhause in der Schublade liegen! Was er nicht wusste, war das die Möglichkeiten dieser Module immer weiter entwickelt wurden und das die jetzt einiges mehr konnten als in März......

Ich rede hier von dem Baustein VDIP1 von der britischen Firma Vinculum. Ihre Webseite:

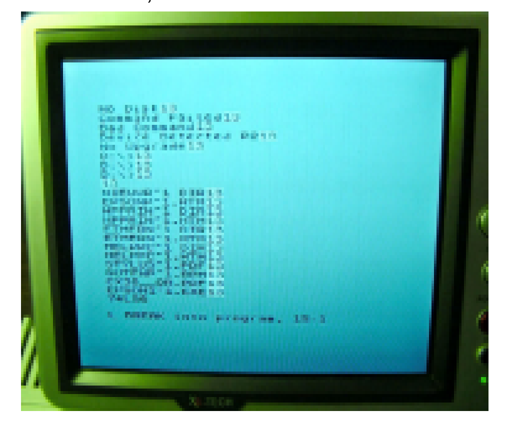
http://www.vinculum.com/prd_vdip1.html



Es ist Baustein, den ich jetzt an meinem Spectrum am Laufen habe, und womit ich alle Speicherkarten und USB-Speicher (Sticks) die ich besitze, lesen und beschreiben kann, obwohl die doch für Verwendung mit dem PC formatiert sind und auch bleiben! USB-Speicher können direkt am USB-Port angeschlossen werden und für Speicherkarten benutze ich einen 6-in-1 Kartenleser (3 von den 4 Modellen die ich besitze tun es, wobei immer nur eine Karte drin sein muss).



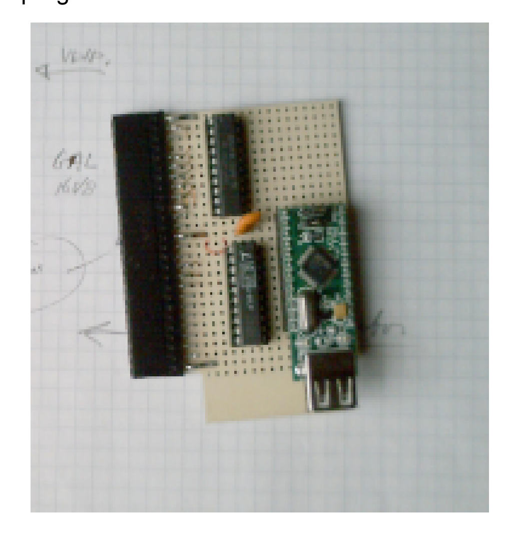
Nicht nur wird die ganze USB-Steuerung durch diesen VDIP1 gemacht, wie man es von so ein Baustein erwarten darf, daneben wird auch noch die ganze Buchführung erledigt die man benötigt um mit FAT 12, FAT 16 und FAT 32 -"Disketten Formaten" zu reden. Und ein sogenannter ‚Monitor' ist auch schon drin, so dass man direkt über die Spectrum Tastatur Kommandos eingeben kann um darin z.B Dateien zu öffnen, auszulesen oder zu beschreiben, oder um neue Unterverzeichnisse/ Subdirectories zu erstellen **(Unterxxx)**. Ebenso kann Datum und Uhrzeit, wenn gewünscht, den neu erzeugten Dateien mitgegeben werden, genau wie ein PC so etwas macht. Natürlich gehen Rename und Delete auch. Die Länge einer Datei kann abgefragt werden, und ebenso können Dateien geöffnet werden und gewisse Stellen zum Lesen/Schreiben angezeigt werden. Und das alles direkt von der Basic-Editor-Zeile, da staunt man wirklich!



Ein ‚Aha'-Erlebnis für alle, die noch mit DOS gearbeitet haben!

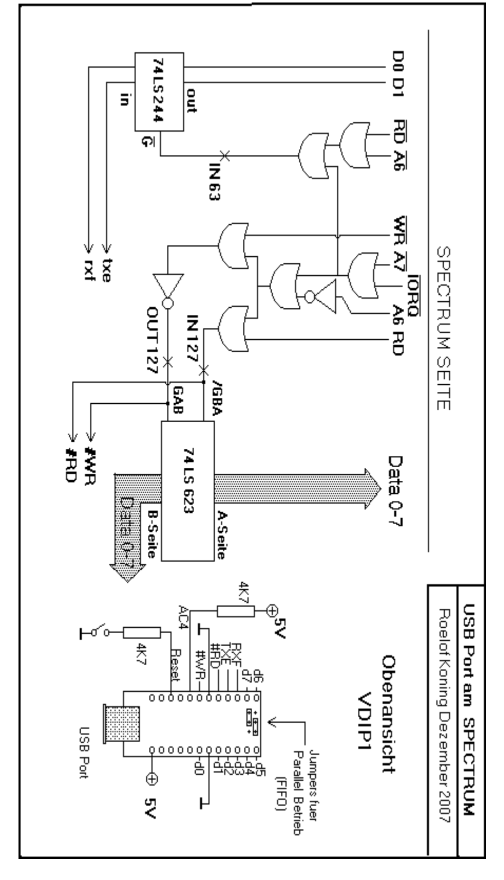
Der VDIP1 Baustein ist rund um einen firmeneigenen Chip gebaut, der programmierbar ist. Die Bausteine werden programmiert verkauft und Updates von dieser so genannten „ Firmware" können von der Site des Herstellers gratis heruntergeladen werden. Das ganze „Upgrading" ist automatisiert, man braucht nur ein solche Update Datei auf einem USB-Speicher abzulegen und diesen Speicher dann in den USB Port des VDIP1 zu stecken. Nach einigen Kontrollen geht es dann los, ohne dass man es bemerkt. Die bei mir vorhandene Firmware Version 2.08 habe ich so ausgetauscht gegen Version 3.61. Und dann abends (Montag) gesehen, das da schon ein Version 3.62 fertig zum Herunterladen stand. Die Entwicklung scheint noch in vollem Gang zu sein! Mal abwarten was es kommenden Freitag gibt.... :-))
Neben der von mir benutzten Möglichkeit um den VDIP1 Baustein mit 8 Bits auf parallele Weise anzusteuern gibt es auch noch die Möglichkeit für serielle Ansteuerung. Die Datenblätter und User Manuals die man auf der Vinculum Seite finden kann geben mehr Auskunft darüber. Außer dem hier bereits beschriebenen, ist der VDIP1 Baustein auch noch ein ‚normaler' USB-Port worüber man mit vielen USB-Geräten reden kann, wie Drucker, Maus u.s.w.
Wenn man nur wüsste wie, da muss noch viel experimentiert worden :-((. Aber für mich reicht im Moment die Möglichkeit aus, ohne weiteres mit PC-Speicher arbeiten zu können, um z.B.
auf einfache Weise 5000 Games auf meine OPUS Festplatte rüber zu bringen, oder um meine eigenen Programmierarbeiten auf PC zu sichern. Und das nicht weil ich das PC Format mag, sondern weil man auf PC-Ebene so einfach weitere Backup Kopien machen kann......

Um diesen VDIP1 am Spectrum anschließen zu können braucht man eine relativ einfache Schnittstelle. In meinem Prototype sind zwei schwarze Chips zu sehen, wovon einer ein 74LS623 Puffer ist für die 8 Datenlinien, und der andere ein programmierter GAL16V8 .



Hinterher hat sich ergeben, dass es

einfacher gewesen wäre, anstatt dem GAL-Chip zwei oder drei Standard Chips aus der 74-er Familie zu verwenden. Mein Vorschlag-Schaltbild basiert auf dieser zweiten Möglichkeit.



In diesem Schaltbild findet man 3 mit ‚X' markierte Punkte. Die Signale an diesen Stellen werden bei den unterschiedlichen BASIC Kommandos IN 63, IN 127 und OUT 127 aktiv. Die Schaltung (mit ODER Gattern und INVERTORS) vor diesen Punkten wird hier nicht beschrieben, weil ich sicher bin das jeder Erfinder das auf eigene Weise und für andere Portadressen (SAM, ZX81?) machen will!

Machen wir weiter: Durch IN 63 werden die Werte von den Signale RFX und TXE auf Bits 0 und 1 gelesen. Durch IN 127 wird ein Byte vom VDIP1 eingelesen, durch OUT 127 wird ein Byte in den VDIP1 geschrieben. Beachte, dass dieses Signal invertiert ist. Der Puffer LS623 benötigt ein positives Signal auf Pin GAB, und der VDIP1 Baustein hat auch seine Freude dran. Diese Schaltung genügt für USB-Speicherbetrieb.

Wie gesagt läuft die Sache bei mir mit einem einfachen, nicht optimierten, Programm zum Testen in BASIC. Ich werde das nachfolgend als Beispiel darstellen. Und gebe damit sofort den Beweis dass die USB-Schnittstelle funktioniert: Ich schreibe ein BASIC Programm auf dem Spectrum und möchte dieses als Text auf den PC bringen und nicht durch Eintippen sondern mittels USB-Speicher übergeben! Die Übersetzung von Keywords in Text mache ich mit einem der üblichen Programme und dann brauche ich dies nur noch auf irgendeine Weise als Bytes an Port 127 zu schicken......

Mal sehen, jetzt zum Spectrum.... .....
Und kragluwetchekkritzikratz hier ist das Listung: (Habe nur die REM Zeilen editiert....)

```
REM Zuerst Warteschleife wenn komplett
Besetzt
————————————————————————————
 10 GO SUB 1000: IF n = 3 THEN  GO TO
    10
 20 IF n>1 THEN  GO TO 80: REM weil
    nichts zu lesen
REM Da soll zuerst mal was gelesen
    werden solange RXF='0'
————————————————————————————
40 LET a= IN 127: GO SUB 1000
50 PRINT CHR$ a AND a >= 32;""+
   STR$ a+"" AND a<32; CHR$ a AND a=13;
60 IF n=0 OR n=2 THEN  GO TO 40
 70 GOTO 10
REM Ein Kommando ist eingegeben
     worden weil TXE='0'
————————————————————————————
80 INPUT „Command ? „;i$
90 FOR f=1 TO  LEN i$: OUT 127,
   CODE i$(f): NEXT f: OUT 127,13
 100 PRINT BRIGHT 1;i$: GO TO 10
 110 STOP
REM hier wird der ‚Status' gelesen und auf
2-Bit Wert zurückgebracht
3=Besetzt,  2=Lesen erwartet, 1=Schreiben
möglich,  0= L+S möglich
————————————————————————————
1000 LET n= IN 63
1010 LET n= n-(INT (n/4)*4)
1030 RETURN
```

Mit diesem BASIC Programm kann man alle Kommandos eingeben und die Meldungen zurück lesen. Nachfolgend eine Auslese der möglichen Kommandos, die komplette Liste und genaue Beschreibung soll man bitte im Firmware Manual nachlesen! (Leider alles englisch....)


VINCULUM

Future Technology Devices International Ltd

Vinculum Firmware User Manual

Version: 2.2

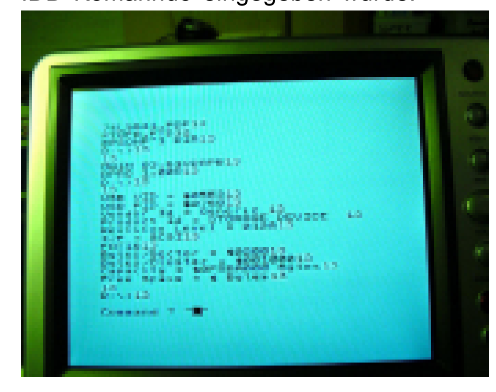
Issue Date: 2007-10-30

Wichtig ist das IPA Kommando, dadurch werden Reihen von Buchstaben wie „123" und „$FFFF" als dezimale oder hexadezimale Wert akzeptiert. Sonst muss man die Zahlen in Binär eingeben...

[enter]	Test presency of disk
IPA	Accept ASCII values in Monitor commands
IDD	Display information about the disk
DSN	Display disk serial number
DVL	Display disk volume label
FS	Returns the free space available on disk
DIR	List files in current directory
DIR file	List specified file and size
CD file	Change current directory
CD ..	Move up one directory level
DLD file	Delete sub-directory from current directory
MKD file	Make a new subdirectory in the current directory
DLF file	Delete a file
REN file file	Rename a file or directory
RD file	Reads a whole file
OPR file	Open a file for reading
OPW file	Open a file for writing or create a new file
SEK dword	Seek to the byte position specified by the 1st parameter in the currently open file

WRF	dword	Write the number of bytes specified in the 1st data parameter to the currently open file
RDF	dword	Read the number of bytes specified in the 1st parameter from the currently open file
CLF	file	Close the currently open file

Am Ende noch ein ‚Screenshot' vom Spectrum Schirm nachdem das IDD Komanndo eingegeben wurde.



Ich bin sicher das wir noch mehr von dieser neue Entwicklung hören/lesen werden. Es freut mich dass wir beim SPC wieder einmal als Erste dran sind, das darf doch mal gesagt werden! **(so oft wie moeglich haha)**

Roelof Koning

PS: Es gibt uebrigens auch eine Version mit 2 USB ports (VDIP2) wovon aber nur ein Port selbständig mit dem eingebauten ‚Monitor' (=Kommandos) arbeitet. Beim VDIP1 kann dieser zweite Anschluss einfach am IC Sockel angelötet werden. Und dann gibt es noch das VDRIVE Modul, das nur für Seriell oder SPI Betrieb gebaut ist.

Zusatz aus Mail vom 20.04.2008 von Roelof Koning:

Beim ZX-Team (Treff ca. Mitte April) gab es drei Kollegen die mit einem ähnlichen Baustein (VDRIVE statt VDIP) experimentierten. Mit Erfolg obwohl seriell über PIO. Das Team hat Bestellungen gesammelt für noch 7 solche Bausteine! Siehe: http://forum.tlienhard.com/phpBB3/viewtopic.php?f=2&t=179&st=0&sk=t&sd=a&start=50

Forever 9 ... Ja

Wieder war ein Jahr des Wartens vorbei und am 15. März begab ich mich zusammen mit Retro-Freunden nach Trencin um bei der alljährlichen C-64/Atari/Spectrum-Show dabeizusein.

Wie immer erwartete mich eine Überraschung gleich zu Beginn, den das Motto der Show wird immer erst am ersten Abend bekanntgegeben. Diesmal hatten es die UNTOTEN den Veranstaltern angetan, den sind wir nicht alles Vertreter der Systeme, die einfach nicht totzukriegen sind? Weiter ging es also in Zombie-Manier. Dabei stellte ich gleich unser wiederbelebtes Diskettenmagazin SCENE+ vor und erntete Applaus. Tot war hingegen offenbar das Video-Signal eines Spectrums, so das zunächst neue Hardware für die Vorführungen aufgebaut werden musste.



Untote treiben ihr Unwesen

Eine kleine Notiz am Rande, bei der Namensgebung der Show hat man sich auch des Deutschen beliehen. Den das englische Forever Nine sollte auch ein Wortspiel mit der gleichen Aussprache der deutschen Verneinung sein. Also ´Forever NEIN´. Hintergrund ist, das man sich lange nicht sicher war, ob die Forever wieder stattfinden wird.

Das Rahmenprogramm, indem es freilich um Untote in Verbindung mit unserer Retro-Welt ging, konnte von mir nicht so verfolgt werden, da ich zunächst mich auf den zahlreichen Arbeitsplätzen der User und Coder umschaute. Allerlei interessantes war da zu sehen. Wiedermal aber wurde auch klar, das DIVIDE weiter auf dem Vormarsch ist. Kaum ein Spectrum war noch zu sehen, der nicht mit CF-Karte arbeitete. Als Alternative wurden Laptops mit Emulatoren eingesetzt, interessant fand ich aber auch den Aufbau eines Atari-Users mit 19 Zoll Monitor. Der Monitor war neu, hatte aber auch einen RGB-Scart-Anschluss neben vielen anderen Anschlüssen. Dies ermöglicht nicht nur den Anschluss eines Ataris, sondern sicher auch den eines Spectrums. Eine interessante Alternative zu den mittlerweile in die Jahre gekommenen Commodore/Philipps Monitoren mit 14 Zoll.



Live-Coding

Die Wettbewerbe wurden wie immer auf einer Leinwand präsentiert, wobei die Musikstücke fast schon zu laut abgespielt wurden. Der Atari überraschte mit erstaunlich vielen Beiträgen, während der C-64 (nur ein Intro und eine Demo) enttäuschte.

Auch beim Spectrum gab es verwunderlicherweise nur ein Intro (1 KB), dafür aber gleich 6 Demobeiträge. Langwierig und mitunter auch langweilig stellten sich die Musikwettbewerbe dar, insgesamt 22 Musikstücke wurden gehört und bewertet. Teilweise gingen diese über 3 Minuten, man brauchte also schon einen langen Atem, zumal wiedermal einige Stücke wirklich in den Ohren wehtaten. Mehr Qualität anstatt Quantität wäre hier sicherlich angebracht.



Nach den Wettbewerben war es auch schon später Abend und die meisten gingen irgendwo in naheliegende Pubs. Der verbleibende Rest wurde mit einem Rahmenprogramm unterhalten, während die Veranstalter ans auszählen der Stimmen gingen. Die Resultate können auf http://forever.zeroteam.sk/history9.htm eingesehen werden und die Spectrum-Programme werden wir mit Sicherheit auf den nächsten Ausgaben der SCENE+ veröffentlichen.

Wie bei den Spectrum-User-Treffen in Deutschland steht bei so einer Show auch der persönliche Kontakt mit gleichgesinnten im Vordergrund. Davon gibt es in Trencin jedes Jahr viele, auch dieses Jahr waren es wieder weit über 100 Besucher und der größte Teil Spectrum-User. Es lohnt sich also immer wieder.

Auf Wiedersehen Trencin

te

SINTECH – Bald 15 Jahre im Zeichen des Spectrums

Jeder Spectrum-User sollte SINTECH kennen. Aber wie kam es überhaupt zu der Unternehmensgründung?

Es begann damit, das ich meiner Schwester einen Spectrum schenkte. Natürlich sollte sie nicht meinen Spectrum ständig belegen, den sie war etwa 10 Jahre alt und fing an sich für Videospiele zu interessieren. Nach etwa einem Jahr verlor sie aber wieder das Interesse und ich sollte diesen Rechner verkaufen. Dies tat ich damals noch mit einer Kleinanzeige in der Zeitschrift COMPUTER FLOHMARKT. Es war quasi mein erster Verkauf und ich dachte darüber nach, dies öfter zu tun.

Nachdem ich hin- und wieder Spectrums in der Umgebung günstig aufkaufte und via Kleinanzeige verkaufte entstand immer mehr Interesse an neuen Produkten, z.B. das +D Diskinterface aber auch Software. Mittlerweile schrieben wir das Jahr 1994 und ich hatte bereits den Spectrum-User-Club übernommen. Ich schrieb als Club einige Firmen an, die ich in England kannte, aber nur wenige antworteten mit Angeboten. Auf vorherige private Anfragen hatten sie gar nicht reagiert. Mein bis heute treuer Freund und Spectrum-Tüftler Frederik hatte zu dem Zeitpunkt eine Firma aufgemacht mit dem Namen QUANTECH und reparierte so ziemlich alles was der bekam, nahm PC Installationen vor etc. Von ihm kam der erste Tip, doch auch eine Firma anzumelden und das tat ich dann. Das erste Logo wurde von ihm gestaltet.



Frühes (nicht das erste) SINTECH-Logo, auf dem Spectrum von NOP gestaltet.

Mit Firmenlogo im Briefkopf erhielt ich plötzlich Angebote aus England, aber auch in Deutschland konnte man auf einmal günstiger einkaufen bzw. man bekam Angebote von Firmen, die nur an andere Firmen lieferten. Der Spectrum-Markt war aber schnell leergefegt, zu dieser Zeit verkauften die Firmen nur noch Restposten und wenn die weg waren, dann war es vorbei. Durch Verbindungen nach Tschechien lieferten wir tausende von Spectrum-Spielen an den dortigen Distributor PROXIMA, Palettenweise kamen die Spiele von CODEMASTERS ans SINTECH-Lager. Leider ging dieser Markt und auch Proxima nach einer Änderung in der Führung kaputt. Erst seit 2008 können wir diese Lücke wieder mit einer eigenen Niederlassung in Tschechien schliessen.

Aber neue Märkte wurden entdeckt. Ein Renner wurden CD´s mit Spectrum-Emulatoren, die wir uns aber nicht trauten selbst herzustellen wegen Gefahr der Copyright-Verletzung. So vertrieben wir Produkte anderer Hersteller aber mit grossem Erfolg. Mit mehr und mehr Restposten die wir aufkauften fanden auch C64 und Schneider CPC Artikel in unser Angebot. Diese wurden allerdings zum grossen Teil wieder abgestossen, da diese nicht so häufig nachgefragt wurden wie Spectrum-Artikel.

Im Jahr 2002 kam dann der grosse Wechsel, den ich gab meinen gut bezahlten Job als Leiter einer Produktion auf zugunsten von SINTECH. Sogleich investierte ich in alle Bereiche, sowohl im Retro -Bereich als auch in Bereich von neueren Konsolen. Es wurde schnell klar, das ich von dem Verkauf von Retro-Artikeln meinen Lebensunterhalt nicht bestreiten könnte. Auch bis zum häutigen Tage bekommt man kaum Geräte die keine Reparatur benötigen. Diese sind oft aufwendig und teils auch teuer. Was dann am Schluss übrigbleibt ist nur eine sehr geringe Marge für die man oft Stunden oder gar Tage investiert hat. Unter dem Strich hat sich das nicht gelohnt. Wir trennten uns wieder von C-64-, Atari-, und Amiga-Hardware und allem was wir sonst noch hatten. Nur der Spectrum blieb erhalten, sicher auch aus Nostalgie aber auch weil ich Fehler bei Spectrum-Rechnern kenne oder zumindest weiss wer günstig reparieren kann. Dazu noch vertreiben wir ja selbst einige Ersatzteile, so das ich mich aus dem eigenen Lager bedienen konnte.

Sehr viel besser lief es mit den neueren



Seit 1997 die Sintech-Zentrale in Filderstadt

Konsolen, aber der Markt ändert sich ständig. Heute kann man sagen SINTECH ist ein Shop für Reparatur- und Ersatzteile, Kabel und Zubehör. Dies in genau dieser Reihenfolge, der Verkauf von Ersatzteilen vor allem für Konsolen aber auch MP3 Player wie iPod oder gar das iPhone sind unser Hauptverkaufsfeld. Von allem anderen bleibt der Spectrum sicher der wichtigste Bereich. Als dieses Jahr die Niederlassung in Tschechien eröffnet wurde begann ein regelrechter Run auf die Sinclair-Geräte. Viele Fans trauten sich jahrelang nicht in Deutschland zu bestellen und holten es jetzt nach. Wir verkauften in den ersten Wochen sicherlich an die 20 Geräte. Auch dies ist nur ein kleiner Teil unserer gesamten Verkäufe und es ist auch zu erwarten das in Tschechien sich der Trend nach einiger Werbung ebenfalls Richtung neuerer Geräte entwickeln wird, aber andererseits zeigt es das der Spectrum noch immer gefragt ist.

Da wir jetzt näher am osteuropäischen Markt sind, ergibt sich aber auch für Kunden von SINTECH-Deutschland ganz andere Möglichkeiten. Wir hoffen das ein oder andere Projekt nun besser verwirklichen zu können. So sollen einige Neuheiten ins Programm kommen:

- Neues PROFFACE Tastaturinterface für PC-Tastaturen
- Kempston-Mouse-Interface für normale PC-Mäuse am Spectrum
- DIVIDE-IDE Interface

Auch in Deutschland kooperieren wir mit Ingo Truppel und so werden hoffentlich in Kürze noch zwei Produkte erscheinen:

- SDA4 Soundinterface für digitale Soundsamples
- +2/+3 Joystick Adapter für normale Standard-Joysticks

Dadurch das wir jetzt näher am osteuropäischen Markt sind, ist der Spectrum – Markt für Entwicklungen natürlich noch interessanter geworden. Andererseits können wir aber auch dort eventuell Restposten aufkaufen, ein erster Anfang ist das UR4 Interface, das wir bereits anbieten. Viele weitere werden hoffentlich folgen.



Warenregale bei SINTECH

Freuen würde ich mich, wenn die Spectrum-User uns nicht nur als Spectrum-Lieferant treu bleiben. Wir haben auch viele andere Produkte und der ein oder andere hat vielleicht auch ein anderes Gerät das repariert werden muss oder ein Kabel benötigt. Einfach mal reinschauen, www.sintech-shop.de . Schadet sicher nicht.

Keep speccying

Thomas

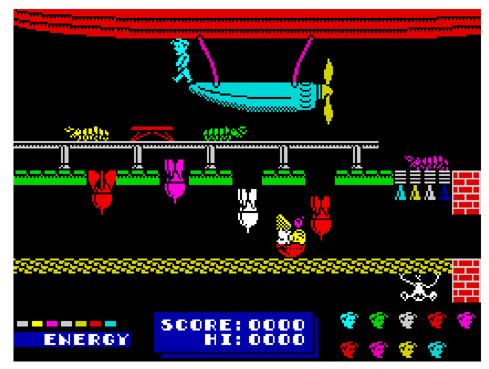
HARP die Spectrum Zone.
von Michael Bruhn ('Frankie')
frankiex@webspeed.dk

SPECCY TOUR 2007

Eine weitere Speccy Tour ging Mitte Dezember letzten Jahres zu Ende. Es war die siebte Ausgabe, und wieder haben wir viele tolle Recordings gesehen. Das ist ja nichts Neues, und auch der Sieger war kein Neuer. Der Titel ging auch diesmal an Alexander Lukic (Alex_Lux), der die Tour jetzt 3 Jahre hintereinander gewonnen hat. Insgesamt hat er
die Tour jetzt 5 mal gewonnen. Die 10 Spiele in der gekämpft wurde waren: Muncher (Silversoft), Deathchase (Micromega), Deflektor (Gremlin Graphics), Dynamite Dan 1 (Mirrorsoft), World Series Basketball (Imagine Software), All Or Nothing (Abbex Electronics), Tapper (U.S. Gold), Penetrator
(Melbourne House), Full Throttle 2 (Zeppelin Games) und Cavelon (Ocean Software).

Das was mir am meisten imponiert hat in der Tour war das gleich drei Spieler es geschafft haben Dynamite Dan zu durchspielen. Ich habe immer gedacht dass das nicht möglich sei, ohne Pokes und Rollback und was es sonst so alles gibt. Die drei Spieler die dies schafften waren rebufo, Alex_Lux (natürlich) und RB (Richard Burton). Richard war der erste der es schaffte. Andere Spiele die durchgespielt wurden waren Penetrator (5 Loopings), Deflektor, Cavelon und Tapper (4 Loopings).

Ich habe in dieser Tour nicht viel Zeit gehabt zum Spielen, und habe deshalb fast nur Dynamite Dan gespielt. Man



Dynamite Dan

wird einfach süchtig von dem Spiel. Obwohl ich fast nichts anderes gespielt habe, ist es mir nicht gelungen das Spiel zu durchspielen. Ich bleibe dabei, es ist einfach unmöglich :) Naja, ich wurde immerhin Vierter, also der beste Spieler von all denen, die es nicht durchgespielt haben. Ausserdem kann ich eigentlich nur mit meinem dritteen Platz in Cavelon zufrieden sein, denn ich mit etwas Einsatz am letztem Tag errang.

Ich kann bereits jetzt sagen das es für die Tour in 2008 einige Änderungen geben wird, die einige erfreuen wird. Ich will nicht zu viel sagen, aber ich denke in der Tour im diesem Jahr werden wir einen neuen Gewinner haben, aber dazu in einer der nächsten Ausgaben von SPC mehr.

Hier das Endresultat der Speccy Tour 2007:

1. Alex Lux 746.612
2. rebufo 596.508
3. zoran 417.326
4. tinkle 327.775
5. nlucas.zx 320.122
6. Spaceman 240.094
7. dmuriel 182.880

8. eximeno 162.047
9. Sabre 159.227
10. RB 130.989

Ich wurde mit meinem geringen Einsatz Elfter mit 127.549 Punkten. Nächstes Jahr will ich aktiver sein, und hoffentlich werden dann auch andere SPC-Leser teilnehmen :)

Zum Schluss die Gewinner in jedem Spiel:

Dynamite Dan - rebufo - 33,885
Penetrator - Alex_Lux - 807,975 *
All or Nothing - zoran - 44,334
Deflektor - tinkle - 284,010
World Series Basketball - rebufo - 7,700
Full Throttle 2 - rebufo - 133,824
Cavelon - Alex_Lux - 144,700
Tapper - Alex_Lux - 1,529,511 *
Muncher - Alex_Lux - 128,940
Deathchase - Spaceman - 93 **



Tapper

* Es wird wohl einige wundern wie es möglich ist in Penetrator (5 Loopings) und Tapper (4 Loopings) so viele Punkte zu erreichen in der Anzahl von Loopings. Um endlos lange Recordings zu vermeiden, haben wir uns in den beiden Spielen auf eine Anzahl von erlaubten Loopings geeinigt, die die Spieler maximal durchspielen durften.

Diejenigen die es schafften die gesamte Anzahl von erlaubten Loopings durchzuspielen, wurden über eine Formel für übrig gebliebene Leben belohnt.

** In Deathchase kann man sehr einfach in den leichten Levels bleiben, und endlos viele Punkte sammeln, deshalb wurde das Spiel nicht nach Punkten, sondern nach erreichten Levels bewertet.

Ausserdem gab es auch in den Spielen World Series Basketball, Dynamite Dan und Deflektor sogenannte Special Rules. Diese Special rules und alle Speccy Tour 2007 Recordings kannst du hier sehen/finden:
www.zxspectrum.homeactionreplay.org/tour/tindex.php

Viel spass.

Michael Bruhn

1 TAP + 1 TAP =
1 TAP/Death Pit User Defined Keys

Death Pit - oder wie bekomme ich die programmierbaren Tasten zum Laufen

(oder: 1 TZX + 1 TZX = 1 TZX / 1 TAP + 1 TAP = 1 TAP / 1 Tape-File + 1 Tape-File = 1 Tape-File)

Eine kleine Sensation war die aktuelle Veröffentlichung des Spieles Death Pit das von der Firma Durell zu den besten Spectrum-Zeiten lange ganzseitig beworben wurde. Das Spiel kam nie auf den Markt, möglicherweise weil es Durell zu schlecht war. Der Programmierer des Spieles ist Mike Richardson, der andere Durell-Hits wie Harrier Attack oder Scuba Dive programmiert hat.
Bei der World of Spectrum (WOS) wurde

das Spiel bisher im Bereich „MIA“ (=“Missing-in-Action“) geführt, was auf Programme hinweist, die zwar beworben wurden, jedoch niemals das Licht der Öffentlichkeit erblickten.

Das Problem bei der als „Death Pit.TZX“-Datei bei www.worldofspectrum.org downloadbaren Version ist aber, dass aufgrund eines Fehlers die Funktion der programmierbaren Tasten
nicht funktioniert. Man kann zwar Tasten im Spielmenü definieren, nur funktionieren diese dann nicht im Spiel.

Damit die programmierten Tasten funktionieren, muss man vor dem Einladen des .TZX-Files mit einem Emulator die Groß-Schreibfunktion fest einstellen, also CAPS LOCK auf EIN schalten. Man kann dies einerseits jedesmal händisch tun, bevor man das .TZX-File lädt oder andererseits könnte man in den Basic-Loader des Programmes einen POKE 23658,8 einbauen, was auch die Großschreibung einschaltet.

Nur - wie kriegt man diesen Poke in das .TZX-File von der World of Spectrum dauerhaft hinein?

Hier habe ich mir eine Eigenschaft des .TZX-File-Formates zu eigen gemacht, die auch für das .TAP-Tape-Format gilt: Man kann nämlich mit Hilfe eines einfachen DOS-Copy-Befehls zwei Tape-Dateien zusammenfügen. (Diesen Tipp fand ich in der Programm-Hilfe von Spectaculator.

Also erzeugte ich zuerst mit dem Emulator Spectaculator ein neues .TZX-File mit dem Namen „DeathPit_Loader.tzx“. Dann legte ich ein kurzes Basic-Programm an mit folgendem Inhalt:

```
10 POKE 23658,8
20 LOAD „“
```

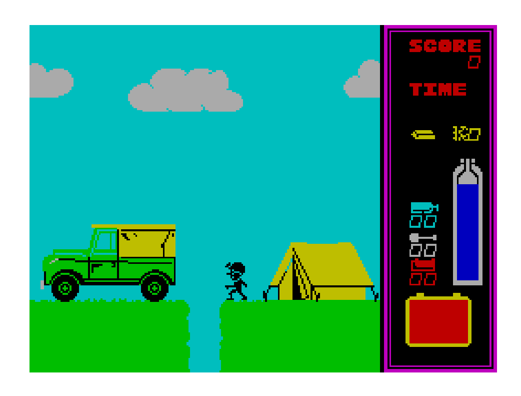
und dieses speicherte ich mit „SAVE „DeathPit“ LINE 10" ab und beendete die Aufnahme der „DeathPit_Loader.tzx“-Datei im Emulator.

Nun fügte ich diesen Loader, der CAPS LOCK per Poke einschaltet und danach das eigentliche Programm (Death Pit.TZX) lädt, wie folgt auf einem PC unter DOS zusammen mit: (/b = Binärer Kopiermodus)

COPY /b „DeathPit_Loader.tzx“+“Death Pit.TZX“ „DeathPit_Redefine_OK.TZX“

Wenn ich jetzt zukünftig die Datei „DeathPit_Redefine_OK.TZX“ im Emulator einlade, dann funktionieren die programmierbaren Tasten in Death Pit.

WorldofSpectrum-Links:
Spiele-Download:
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0009662
WOS-Forumbeitrag wegen CAPS LOCK ON:
http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?p=218209#post218209



Adventurelösung: Castle Warlock

Hallo zusammen!

Wieder einmal ist es Zeit, sich mit einem Adventure zu beschäftigen und heute haben wir uns das Programm „Castle Warlock“ von Ken Bond ausgesucht. Die Spectrum Adaption dieses Programmes stammt von Philip Reynolds. Kommen wir jedoch ohne viel Umschweife gleich zum Programm und seiner Hintergrund-geschichte.
Wir befinden uns in Gesellschaft eines Führers auf dem Weg zum Schloß Warlock.
Unser Mann scheint den Weg auch nicht so genau zu kennen, denn seit einiger Zeit laufen wir schon in der Gegend her-um. Schließlich setzen wir uns ermüdet unter einen großen Baum um auszu-ruhen. Rings um uns ist tiefer, undurch-dringlicher Wald und in der Ferne hört man das Heulen von Wölfen. Kein an-genehmes Szenario und wir hoffen, das Schloß bald zu finden. Plötzlich hören wir einen lauten Donnerschlag und unver-mittelt schlägt der Blitz direkt neben uns in den Baum ein. Von einem Moment zum anderen steht der Baum in Flammen. Dabei löst sich ein dicker Ast vom Baum und fällt zu Boden. Er trifft unseren Führer und dieser geht tödlich getroffen zu Boden. Er flüstert uns noch zu, daß wir jetzt den Weg zum Schloß alleine gehen müssen. Zuletzt dringt noch ein tödliches Rasseln aus seiner Kehle und er stirbt. Wir sind ganz allein und fragen uns, wie es wohl weitergehen wird. Plötzlich, als wäre nichts gewesen, versiegt der Regen und der Sturm legt sich. Sogar die Sonne erhebt sich hinter den Hügeln.......und hier beginnt unser Adventure.

Nun aber, wie ihr es gewohnt seid, im Vorfeld noch ein paar Anmerkungen zum Plan und den Locations/Gegenständen:

01) In a forest glade / branch, dead guide, scrap of paper
02) On a faint north to south path through the forest / little frog
03) Climbed a mound of earth / slab of rock
04) Standing in a dense forest
05) In a small glade
06) In a gorge
07) In a small clearing
08) In a rude hut / pictures, table, blankets, bronze coin, long plank
09) Here the forest has thinned out
10) In a clearing in the forest
11) On a faint path to the north
12) Descended into a dry grassy moat
13) In a stone flagged courtyard / well
14) In the dried up moat A
15) Standing in a patch of wild garlic / garlic
16) In a small cave up the cliff / skeleton, finger bone
17) In the dried up moat B
18) In the great gate house
19) At the south end of the great hall
20) At the north end of the great hall
21) In the main dining hall / table, piece of cheese
22) At the south end of a long and dismal corridor
23) In the kitchen / kitchen chair
24) In the armoury / wooden shield
25) At the south end of a long damp corridor
26) At the centre of a long corridor
27) At the northern end of a long corridor
28) In a strong room / cupboard, chest, block of wood
29) In the main hall of the castle / furniture, armour, fireplace, brass key
30) At the northern end of a long stone floored corridor

31) In some sort of stone room / iron box
32) In a small room A / mirror
33) In a secret room / iron key
34) At the bottom of a large crater / little mouse
35) Up on the roof beside a chimney
36) Standing beside a chimney at the peak of the roof
37) In a small room B
38) In an old stable / coil of rope
39) In a gallery of marble statues
40) In the library / table, shelves, music manuscript
41) In the music room / ornate harp, huge pipe organ
42) Inside a small cupboard
43) Standing inside a small rickety lift
44) In a small hallway on the top floor of the castle
45) At the north end of a long corridor
46) At the middle of a long corridor
47) At the south end of the corridor
48) In a many sided room / window, copper key, curtains
49) In a small plain room
50) In a plain cell / gold key
51) On a small balcony / reed pipe, gargoyle
52) In Danzil's office / desk, cupboards, papers, silver key
53) In an empty store room / hammer
54) In a small room at the bottom of a sloping passage
55) In a chapel / wooden cruzifix
56) On a landing at the top of some stairs
57) In a gloomy cellar / ravenous rats
58) At the south end of the dungeon corridor
59) At the north end of the dungeon corridor
60) In a passage with a low ceiling / deadly rattle snake
61) In a dismal dungeon cell / pot of paint
62) At the north end of a long low passage
63) In a maze of damp winding passages A
64) In a maze of damp winding passages B
65) In a maze of damp winding passages C
66) In a narrow tunnel
67) At a T-junction in a tunnel
68) At the edge of an abyss
69) At the bottom of the abyss
70) In a narrow passage running north and south
71) In a small chamber
72) In a large cave hewn from solid rock
73) In a room carved out of solid rock / chest of princess jewels, rolled up carpet

Soviel zum angedruckten Plan und den Locations mit den darin gefundenen Gegenständen. Jetzt soll es aber sogleich losgehen mit der schrittweisen Lösung des Adventures:

ENTERING CASTLE - Start in a forest glade with a dead guide, EXAMINE GUIDE (wir finden einen Fetzen Papier), GET PAPER , READ PAPER („LEVITE"), DROP PAPER, S, EXAMINE FROG, KISS FROG (wenigstens hat es Spaß gemacht!), S (zum Erdhügel), EXAMINE SLAB of rock, READ INSCRIPTION, N, E, SE, S, W, S (in die Hütte) , EXAMINE PICTURES, EXAMINE BLANKETS, GET COIN, EXAMINE TABLE, N, W, N, NE, E, N, N, N, N (in den Hof), EXAMINE WELL (verzaubert), DROP COIN („...der einzige Weg in das Schloß ist das magische Wort"), S, NE, NW (zum Knoblauchfeld), GET GARLIC, CLIMB CLIFF, EXAMINE SKELETON, MOVE SKELETON, GET finger BONE, D, SW, SE, N, N (beim Haus an der Zugbrücke), WHISPER LEVITE, WHISPER LEVITE (die Türen öffnen sich), N into south end of hall.

OBTAINING SHIELD/OPENING CHEST - N, N (in den großen Bankettsaal), EXAMINE TABLE, GET CHEESE, E, E (die Küche), GET CHAIR, W, W, S, S, W (zur Waffenkammer), GET SHIELD (zu hoch), DROP CHAIR, STAND ON CHAIR, GET SHIELD, E, N, N, W, N, N, N (in den „Strong room"), OPEN CHEST (der Bolzen einer Armbrust trifft unser Schild), DROP SHIELD, GET block of WOOD.

MIRROR/MOUSE - S, E, E, E (in den Lagerraum), GET iron BOX (beginnt zu ticken), DROP BOX, W, N (in den kleinen Raum - von der Tür stehen scharfe Ecken ab und wenn wir versuchen von hier nach Süden zu gehen, wird sich die Tür mit aller Konsequenz für uns schließen), WEDGE DOOR, EXAMINE MIRROR, SLIDE MIRROR, N, GET IRON key (ungefähr hier sollten wir eine Detonation hören, wenn nämlich die eiserne Kassette explodiert ist), S, S, E (ins Lager - hier befindet sich nun, verursacht durch die Explosion, ein Loch im Boden), D (ins Loch), GET MOUSE (sie riecht den Käse und wird ganz zahm), DROP CHEESE (wir haben die Maus und brauchen den Käse nicht mehr), U.

CHIMNEY/ARMOUR - W, W (in die Haupthalle), EXAMINE FIREPLACE (der Kamin scheint groß genug, daß man durch ihn steigen könnte), CLIMB CHIMNEY (zum Dach - keinesfalls nach Osten gehen!!!!!), N, D (kleiner Raum), EXAMINE DOOR (ein weißes Schlüsselloch), PICK LOCK (wir benutzen den Fingerknochen), DROP BONE, E (in einen alten Stall), GET coil of ROPE, W, U, S, D (wieder in der Haupthalle), EXAMINE ARMOUR (Der Helm sitzt irgendwie nicht wie er soll), TURN HELM (die Finger öffnen sich und ein Messingschlüssel fällt heraus), GET BRASS key.

MUSIC ROOM/LIFT/VAMPIRE BAT - W, W (hier ist eine Galerie mit Marmorstatuen - interessiert uns nicht), E, N (der „strong room"), EXAMINE DOOR (Messing!!!), UNLOCK DOOR, DROP BRASS key, W (die Bibliothek), LIFT TABLE, GET music MANUSCRIPT, E, S, E (wieder die Haupthalle), S, S, (das Nordende der Halle), EXAMINE DOOR (Eisen!!)), UNLOCK DOOR, DROP IRON key, W (ins Musikzimmer), PLAY ORGAN (geht nur, wenn wir das Manuskript dabei haben - driftet zur Seite und macht einen Geheimweg frei - jetzt noch nicht benutzen), DROP MANUSCRIPT, DROP ROPE, E, S, W (die Waffenkammer), GET CHAIR, E, N, N, N, W, N, N (in einen kleinen Schrank der sich leicht bewegt - in Wirklichkeit ist es ein kleiner Lift), SAY UP (wir gelangen ins oberste Geschoß), S, S (als wir eintreten stürzt sich eine Vampirfledermaus auf uns, doch der Knoblauch schreckt sie ab), S, S.

MANY SIDED ROOM/OBTAINING GOLD KEY- E (der Raum mit den vielen Seiten), EXAMINE WINDOW (ziemlich dreckig und der Vorhang ist von Motten zerfressen), DRAW CURTAINS (als wir die Vorhänge bewegen bemerken wir einen Lichstrahl), GET COPPER key, NW (wieder am Südende des Korridors), EXAMINE DOOR (Kupfern!!), UNLOCK DOOR, DROP COPPER key, W (noch ein kleiner Raum), W, GET gold KEY, DROP CHAIR, E (die Decke senkt sich ab, aber der Stuhl hält sie auf)..

BALCONY/DANZIL'S OFFICE - E (das Südende des Korridors), OPEN WINDOW (da ist ein Balkon), S (auf dem Balkon), GET reeded PIPE, EXAMINE GARGOYLE (da ist ein Wort eingeritzt), READ WORD (das magische Wort lautet: XXZB), N, N, N, N, DROP GARLIC, W (in Danzil's Büro), EXAMINE DESK (hat zwei Schubladen), OPEN TOP DRAWER, GET SILVER KEY (keinesfalls noch die untere Schublade öffnen!!!), E, E (der Lagerraum), GET HAMMER, W, N (in den Lift), SAY DOWN, S, S, E (die Eingangshalle), S, S, S, S, S.

RATS/SNAKE - S, S, S, S, E, SE, S, W, S (in der Hütte), HIT TABLE (wir benutzen den Hammer und zerschlagen den Tisch

zu ein paar Planken), DROP HAMMER, GET PLANK, N, W, N, NE, E, N (hier, wo der Tote liegt), GET BRANCH, LIGHT BRANCH (am brennenden Baum), (I)nventory (wir haben jetzt einen brennenden Ast), N, N, N, N, N, N (zum Nordende der Halle), W (Musikzimmer), D, EXAMINE DOOR (Silber!!), UNLOCK DOOR, DROP SILVER key, DROP PLANK, U, GET ROPE, E, E (in die Kapelle), GET CRUCIFIX, W, W, D, N (der Treppenabsatz - wir brauchen hier dringend Licht, denn es ist dunkel), D (in einen leuchtenden Kellerraum - Ratten umzingeln uns und werden uns töten, wenn wir uns bewegen), PLAY PIPE (die Ratten flehen um Gnade und rennen schnell in ihre Löcher), DROP PIPE, N, N, N (die niedrige Passage - eine tödliche Klapperschlange versperrt uns den Weg), DROP MOUSE (die Schlange stürzt sich auf die Maus und verschwindet in einer Felsspalte), S, S, S, U, S, GET PLANK N, D, N, W, GET POT of paint, E, N, N.

ABYSS/GAP/SLAB OF MARBLE - N, N (hier ist ein Labyrinth von verschlungenen Passagen), NE, NW, NW (in einer engen Passage) , N, E (zum Abgrund - die Leiter nach unten sieht ziemlich verrostet aus), TIE ROPE (so sichern wir doch noch unseren Weg nach unten), D, N (hier ist eine Lücke), BRIDGE GAP (mit Hilfe der Planke), N (in eine kleine Kammer - als wir auf die Planke steigen fällt sie nach unten), EXAMINE LETTERS (die Schrift ist so schwach - man kann sie kaum lesen), THROW POT of paint (jetzt kann man das Meiste lesen), SAY SESEME, WAVE CRUCIFIX (die Wand gleitet zur Seite).

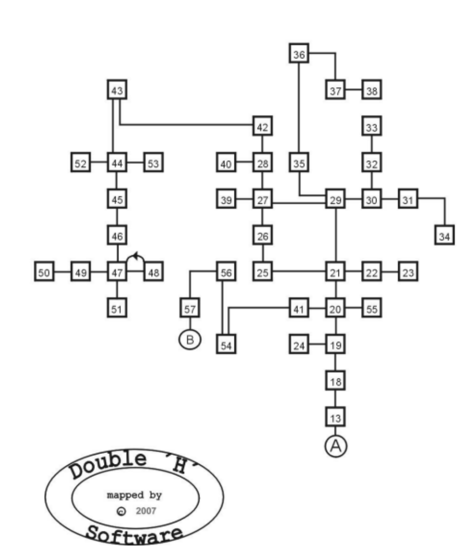
CHEST/MAGIC CARPET - N (in einer große Höhle), EXAMINE DOOR (Gold!!), UNLOCK DOOR, W (der Felsraum), GET CHEST (als wir sie nehmen, fahren Stahlstäbe von der Decke zu Boden und blockieren unseren Weg), GET CARPET, EXAMINE CARPET (Perserteppich - ziemlich alt), UNROLL CARPET, DROP CARPET, STAND ON CARPET, SAY XXZB (der magische Teppich beginnt zu fliegen),

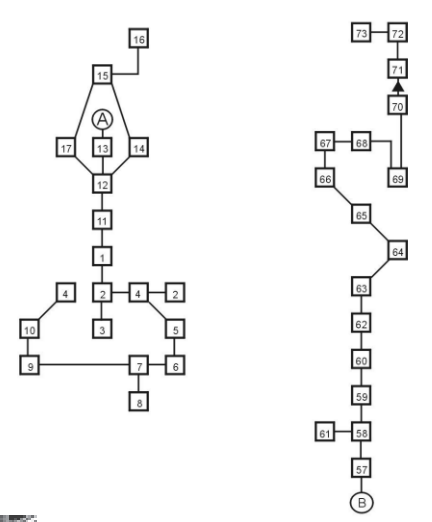
Behind you is the dreadful castle forever.
As you step out you are glad that you have accomplished
what you set out to do and that you are rich beyond the dreams of avarice.
END OF GAME

Gleich folgt noch eine weitere Lösung da es ja nicht sicher ist, wann wieder ein Magazin erscheint.

(c) 2007 by Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
und Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling

Castle Warlock





English summary:

Here is another solution to an adventure and this time we have chosen „Castle Warlock" which was written by Ken Bond. The Spectrum adaption was made by Philip Reynolds. But what is our task in the game? We together with a guide are searching for the way to Castle Warlock which seems to be very difficult to find as we are running around still a long time without coming nearer to the castle. As we are getting tyred we sit down under a tree to have a rest as we can hear the howling of wolves in the distance. This is not a very comfortable situation. Suddenly a flash of lightning hits the tree we are sittiing under and a downfalling branch kills our guide. So now we are on our own and we hope to find the castle very soon to find a save place.....So at this point the adventure begins and it is in our hands to reach the castle and solve all the riddles that we will meet on our way. Although the solution takes place in only 73 locations, you may not think that the adventure is easy. So come along with us on our way all along the complete walkthrough of Castle Warlock.

Adventurelösung „Sefton Manor Assignement"

Liebe Adventurefreunde!

Wieder einmal haben wir eines der vielen Spectrumadventures ausgegraben und wollen es mit euch zusammen lösen bzw. Lösungshinweise geben. Unser heutiges Programm trägt den Namen „Sefton Manor Assignement". Bevor wir uns dem Programm an sich widmen, wollen wir im Vorfeld noch schnell ein paar Anmerkungen allgemeiner Art machen. In der ursprünglichen Originalversion gab es mehrere Programmfehler. Der erste in der Routine, die sich mit der Lampe beschäftigte. Der Fehler stellte sich wie folgt dar: Um eine brennende Lampe zu bekommen mußte man folgende Sequenz eingeben - Get match, strike match, light torch. Wenn man statt dessen versuchte ein light match einzugeben, verschwand die Lampe für immer.
Der zweite Fehler stellte sich wie folgt dar: Nämlich in der Unmöglichkeit den Tauchanzug anzuziehen und damit keine Möglichkeit zu haben, ins Wasser zu gehen.
Kommen wir zum dritten Fehler. In diesem Adventure muß man u. a. eine Metallkugel an einem Bett anbringen um sicherzustellen, daß keiner unsere Anwesenheit bemerkt. Wenn man den Befehl Replace ball eingab kam die Meldung OK. Aber in Wirklichkeit geschah nichts. Das entsprechende Flag in der Datenbank wurde nicht gesetzt.
Der vierte Fehler betraf wieder die Lampe. Nach einiger Zeit bekam man die Meldung „Lamp is getting dim", aber egal wie lange man wartete, sie ging nie aus. Nur die Meldung verfolgte den Spieler von da an unaufhörlich.
Kommen wir noch zum letzten Fehler. Am

Ende des Adventures muß man noch die Tür erfolgreich abschliessen. Jedoch zerstörte sich der Schlüssel schon beim Aufsperren der Tür, was die Sache natürlich ziemlich schwierig machte. Auch hier half nur eine Änderung der Datenbank.
Da diese Fehler das Programm nicht spielbar machten, kam nach kurzer Zeit eine gepatchte Version auf den Markt, mit der auch wir uns beschäftigt haben. Bevor wir nun aber - wie gewohnt - zum Plan und seinen Locations kommen, schnell noch ein paar Hinweise. Obwohl man zum Beginn des Programmes keine Kleidung sieht, ist es unbedingt notwendig sich zu bekleiden, um nicht wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses verhaftet zu werden. Während des ganzen Spieles muß man immer wieder Sachen öffnen und schließen, so daß niemand bemerkt, daß wir hier waren. Das betrifft jedoch nicht Sachen, die wir mitgehen haben lassen. So, nun aber genug der Vorrede, kommen wir zum Programm selbst. Worum geht es denn eigentlich in diesem Adventure? Wir verkörpern einen gewissen Douglas Masters und sind im Geheimdienst tätig. Unser Chef hat uns angerufen und uns mitgeteilt, daß wir uns auf den Weg nach Sefton Manor machen sollen, um dort zwei Spione zu identifizieren. Soviel also in aller Kürze zu unserem Auftrag. Widmen wir uns nun aber dem beiliegenden Plan und seinen 43 Locations sowie Gegenständen, die uns im Laufe unserer Lösung begegnen werden:

01) In my seedy bedroom / wardrobe, dressing table, mirror
02) In my sitting room / radio, couch, arm chair, coffee table, table, money
03) Outside my house
04) In a taxi
05) In Sefton street
06) In a second hand shop / red tie, black suit, blue shirt, pair of brown socks, poloneck sweater, tweed jacket, pair of blue jeans, trilby hat, white shirt
07) Standing outside the front door of Sefton Manor
08) In the north end of the hall / large rough looking man
09) In a large kitchen / old fashioned range to cook, cupboards, worktop with pans, box of matches
10) In the south end of the hall
11) In the drawing room / walking stick
12) In a lift on the ground floor / four buttons
13) In a lift at the first floor / four buttons
14) In the east end of a hall
15) In a long office / overcoat
16) In a lift at the second flour / four buttons
17) In a sitting room / three piece suit, TV
18) In a very plush bathroom-toilet / pile, identity tag
19) In a bed room / bed, wardrobe, dressing table, brass ball, piece of paper, mirror, drawer, cotton scarf, key
20) In a very old secret room / drum of liquid
21) In a lift at the basement / four buttons
22) In a basement room
23) In a secret room
24) In a dark maze of passages A
25) In a dark maze of passages B
26) In a dark maze of passages C
27) In a dark maze of passages D
28) In a dark maze of passages E
29) In a dark maze of passages F
30) At the end of a maze of passage ways
31) In a passage
32) In a very high security room / guard
33) In a control room / picture, safe, computer disc
34) In a filing room / cabinet, drawer
35) In a computer room
36) In a room behind the filing room / cupboard, wet suit, trapdoor, aqualung
37) In a hole full of swirling water

38) In the sea near a boat
39) In a boat at the middle of the sea
40) In the harbour of Church Island / pile of boulders, grappling hook, rope, launcher
41) At the top of the cliff
42) In the old priory / man
43) In an office / boss

Das waren auch schon alle Locations und Gegenstände, die wir auf unserem Lösungsweg betreten bzw. finden werden. Doch wollen wir uns hier nicht lange aufhalten und sofort mit unserer Lösung beginnen:

(Start in your seedy bedroom), LOOK MIRROR (wir sind nackt), GET DRESSED, LOOK MIRROR (jetzt ist es OK), S (sitting room - wir hören ein Auto hupen), SEARCH ROOM, GET MONEY, S (außerhalb unseres Hauses, wo, wenn wir nicht zu lange gebraucht haben, ein Taxi auf uns wartet), ENTER TAXI (der Fahrer fragt wo es hingehen soll), SAY DRIVER „SEFTON MANOR“ (er bringt uns in die Sefton Street), PAY DRIVER (er gibt uns Wechselgeld), GET CHANGE, LEAVE TAXI, W (Second Hand Shop), BUY SUIT, WEAR SUIT, BUY SWEATER, WEAR SWEATER, BUY HAT, WEAR HAT, DROP MONEY, E, E (außerhalb von Sefton Manor - wenn wir nicht die richtige Kleidung tragen würden, würde man uns als Spion verdächtigen und das Spiel wäre bereits hier aus), OPEN DOOR (wir betreten das Nordende einer Halle wo ein Mann in einem Stuhl sitzt und schläft), CLOSE DOOR, EXAMINE MAN (er trägt einen Anzug, Pullover und einen braunen Filzhut - genau wie wir auch), E (die Küche), SEARCH ROOM, GET MATCHES, W, S (im Süden der Halle), W (Zeichenraum), GET WALKING STICK, E.

ENTER LIFT (wir befinden uns im Parterre), PUSH 3 (erster Stock), LEAVE LIFT (östliche Halle), N (langes Büro), SEARCH ROOM CAREFULLY (wir finden einen Mantel), GET OVERCOAT, E, ENTER LIFT, PUSH 4 (zweiter Stock), LEAVE LIFT (Wohnzimmer), E (Badezimmer), SEARCH PILE, GET IDENTITY TAG, W, N (Schlafzimmer), EXAMINE BED (ein vierbeiniges Holzbett mit einer Metallkugel auf einem der Beine), EXAMINE BALL (aufgeschraubt), UNSCREW BALL, EXAMINE BALL (da ist ein Blatt Papier), GET PAPER, READ PAPER (in einer fremden Sprache geschrieben), REDESCRIBE (bis Rolf erscheint), SAY TO ROLF „READ PAPER“ (er berichtet uns die Nachricht sagt folgendes: Es ist leicht am Tag mitten in der Woche), DROP PAPER, REPLACE BALL (das ist die entscheidende Stelle, denn hier wird jetzt das Flag gesetzt damit wir am Ende nicht gefangen werden...), EXAMINE DRESSING TABLE (hat einen Spiegel und eine Schublade), LOOK IN MIRROR (wir sehen uns selbst), OPEN DRAWER (ein Schultertuch aus Baumwolle fällt heraus), GET SCARF, GET DRAWER, EXAMINE DRAWER (hier ist am Unterboden ein Schlüssel zu finden), GET KEY, CLOSE DRAWER, S, ENTER LIFT.

PUSH 3 (erster Stock - im Lift), PUSH ALL BUTTONS (ein lautes Klicken ist zu hören und dann öffnet sich eine Panele, die einen geheimen Raum zugänglich macht), WEAR OVERCOAT (zum Schutz vor der Kälte), ENTER ROOM (wir müssen den Mantel tragen - der Raum beinhaltet einen Behälter mit irgendeiner Flüssigkeit), SMELL LIQUID (riecht nach Raketentreibstoff), MAKE TORCH (wir benutzen den Spazierstock und das Schultertuch), DIP TORCH (in die Flüssigkeit), ENTER LIFT, CLOSE PANEL, REMOVE OVERCOAT, DROP OVERCOAT, PUSH 1 (im Keller), CLOSE PANEL, LEAVE LIFT, GET MATCH (aus der

Streichholzschachtel), STRIKE MATCH, LIGHT TORCH (muß zuvor in den Treibstoff getaucht worden sein - jetzt ist es eine brennende Fackel), PUSH PANEL (wir fallen in einen Geheimraum mit einer großen Eichentüre), UNLOCK DOOR (mit dem Schlüssel), OPEN DOOR (da ist ein Weg zu einem Geheimraum), ENTER ROOM (ein Labyrith dunkler Passagen - die Richtungen standen auf dem Stück Papier - WEDNESDAY), CLOSE DOOR, LOCK DOOR, DROP KEY, W, E, D, N, E, S, D (Ende des Labyrinths), DROP TORCH, DROP MATCHES, W (ein Gang).

WEAR IDENTITY TAG, W (wir müssen die Plakette tragen - wir sind im Hochsicherheitsraum, wo ein Wächter an einem Schreibtisch sitzt), TALK GUARD, S (Kontrollraum), OPEN PICTURE (es klappt zur Seite und wir finden einen Safe), N (wo der Wächter sich befindet), SAY GUARD ‚TELL ME ABOUT SAFE“ (er sagt: Olympische Ringe (5), eine fette Frau (8), pawn balls (3), Sonntag bis Samstag (7) und HIJKLMNO), S, OPEN SAFE (wie lautet die Kombination), 5837 WATER (der Safe öffnet sich und darin liegt eine Computerdisk), GET DISC, N, E, S (im Archiv), EXAMINE CABINET (darauf steht: A - F), OPEN DRAWER, EXAMINE DRAWER (da steht was auf der Innenseite), LOOK INSIDE DRAWER (lautet: Mary hat ein kleines Lamm), CLOSE DRAWER, N, W, W, (Computerraum), INSERT DISC (in den Computer - es erscheint die Meldung: Code eingeben), TYPE MHALL (der Anfangsbuchstaben des kleinen Reims - wir erhalten die Nachricht, daß die beiden Topspione in diesem Land Ron Todd und Mike Evans sind), GET DISC, E, S (zurück im Kontrollraum), PUT DISC IN SAFE, CLOSE SAFE, CLOSE PICTURE, N, E.

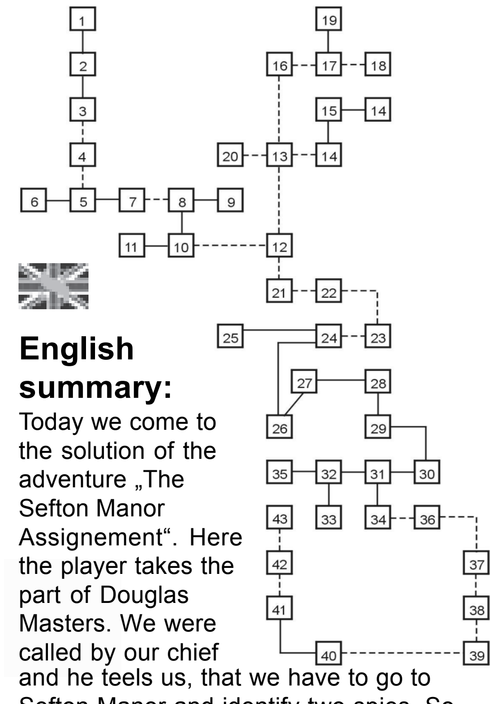
S (zurück im Archiv), PULL CABINET (da ist ein Durchgang), ENTER ROOM, MOVE CABINET (wir stellen den Aktenschrank wieder an seine Stelle), EXAMINE CUPBOARD (auf der Rückseite befindet sich eine Lücke), FEEL BEHIND CUPBOARD (da ist ein Tauchanzug, den wir automatisch an uns nehmen), OPEN CUPBOARD (da ist ein Atmungsgerät), GET AQUALUNG, CLOSE CUPBOARD, EXAMINE ROOM (im Boden befindet sich eine Falltüre), OPEN TRAP (unter uns ist Wasser), REMOVE SUIT, REMOVE HAT, REMOVE SWEATER, REMOVE TAG, WEAR WETSUIT, WEAR AQUALUNG (es ist notwendig den Taucheranzug zu tragen um uns vor der Kälte des Wassers zu schützen), ENTER HOLE (wir befinden uns im wirbelnden Wasser), CLOSE TRAP, SWIM (wir schwimmen durch ein Rohr und die Wucht des Wassers katapultiert uns heraus - wir landen in der Nähe eines Bootes).

ENTER BOAT (wir sehen Church Island), EXAMINE BOAT (hat einen Aussenbordmotor mit Anlaßleine), PULL CORD (der Motor springt an, aber das Boot fährt im Kreis), STEER BOAT (wir steuern Richtung Insel und kommen in den Hafen), REMOVE AQUALUNG, DROP AQUALUNG, REMOVE WETSUIT, DROP WETSUIT, WEAR SUIT, WEAR SWEATER, WEAR HAT, SEARCH BEHIND BOULDERS (wir finden einen Greifhaken, ein Seil und eine Abschußvorrichtung), GET ROPE, GET HOOK, ATTACH ROPE TO HOOK, GET LAUNCHER, INSERT HOOK IN LAUNCHER, EXAMINE LAUNCHER (hat einen roten Knopf mit Aufschrift „Abschuß“), PUSH BUTTON (der Haken findet an den Klippen halt), CLIMB ROPE (oben auf der Klippe), ENTER PRIORY, GO ROOM (der Mann fragt nach dem Passwort), SAY MAN „ALAMO“ (er läßt uns durch), GO ROOM (wir sind in unserem Büro und unser Boss möchte nun die Namen der beiden Verräter wissen), RON TODD, MIKE EVANS (unser Chef dankt uns und wir erhalten unseren Lohn).

THE END

Soviel für heute wieder aus unserer Adventureecke. Bis hoffentlich mal wieder.

(c) 2007 by Harald Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
und Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling



English summary:

Today we come to the solution of the adventure „The Sefton Manor Assignement“. Here the player takes the part of Douglas Masters. We were called by our chief and he teels us, that we have to go to Sefton Manor and identify two spies. So we travel to this place and hope that we can solve the task that we have got. Our complete walktrough only needs 43 loactions but this does not mean that the adventure is easy to solve. Many hidden tips have to be recovered and some very strange things must be managed until we can tell the name of the spies to our chief. So lets have a look together on the map and the walktrough of this interesting game.

Reparatur von Sinclair und SAM Coupe Computern

Derzeit sind für nahezu alle Geräte wieder Ersatzteile vorhanden. Wenn Du einen defekten ZX Spectrum oder SAM Coupe hast, setze dich mit mir in Verbindung.

Dieter Hucke, Korbacher Str. 241
34132 Kassel, Tel.: 0561 4000 491
Dieter.Hucke@web.de

Meistens kann ich einen Ersatzspectrum zusenden, ansonsten repariere ich normalerweise binnen einer Woche. Bitte schicke aber ohne Ankündigung nichts zu mir, wäre ja schade, wenn das Gerät dann beim Nachbarn liegt weil ich gerade im Urlaub bin.

Zu den Kosten: Ich verlange keinen echten Stundenlohn. Du musst mit den leider hohen Portokosten hin und zurück rechnen. Für Ersatzteilkosten und für meine Arbeit bitte ich Dich je nach Aufwand um 5 bis 20 Euro. In jedem Fall sage ich Dir vorher was es kosten wird und dafür steh ich dann auch gerade.

Repairing of Spectrum and SAM Computers

Sinclair and SAM Computers can be repaired. Please contact Dieter Hucke before sending him any Computer. This can be done best by mail to:

Dieter.Hucke@web.de

In some cases a spare Computer can be send to you, so you don´t have to wait for repair, otherwise your computer will be repaired within one week normally. For the price you have to calculate shipping to me and from me, the spare parts needed, and depending of the effort a charge of 5 to 20 Euro wil be asked for.

Dieter Hucke